PC:N MUISTIONGELMAT KURIIN

1/95 HINTA 27 MK

PC
AMIGA
CD-ROM

# PELIT

## Wing Commander 3
Lupausten lunastus?

VOITA ÄÄNIKORTTI JA PELEJÄ!

Lennä, lennä taikamatto!

## The Magic Carpet

Simujen uusi aikakausi:
- U.S. NAVY FIGHTERS
- NASCAR RACING

## Rise of the ROBOTS
Vuoden odotetuin mätkintä

HUIKEA PAKETTI ARVOSTELUJA:
Creature Shock ■ Dragon Lore ■ Transport Tycoon ■ Battletech: EarthSiege ■ Lords of the Realm
Lemmings 3 ■ Dark Sun 2
Noctropolis ■ Retribution
■ Dawn Patrol ■ jne...





# PC SuperStore



**SUOMEN SUURIN PC-TAVARATALO**



HEWLETT PACKARD



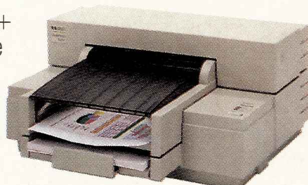

### HP ValueLine2 486SX

Intel 486SX-25 MHz, 4/170 MB, nopea LB VRAM-grafiikkakiihdytin, 14" HP SVGA, MS-DOS, Windows 3.11 ja hiiri. 3 vuoden takuu.

VIIMEINEN ERÄ **6.490**

### HP DeskJet 520

Huipputarkka mustesuihku 600 x 300 dpi + RET, nopeus jopa 240 m/s, arkinsyöttölaite 100:lle paperille vakiona. **Tulostaa myös hyvät mv-kalvot.** **2.290**






### HP DeskJet 320

HP:n pieni, huipputerävä mustesuihku-uutuus. Tarkkuus 600 x 300 dpi + RET-tarkennus, 3s/min. Optiona laadukas väritulostus (380,-).

**1.995**



### HP LaserJet 4L

HP:n edullisin laatulaser, tarkkuus 300 dpi + RET-terävöinti, 1 MB + MET, kokosivun grafiikka, 4 s/min, 100 arkin paperisyöttö.

UUSI HINTA **4.390**



UUDET MULTIMEDIAKONEET ESITTELYSSÄ!

### Presario CDS 520 + 14" SVGA

486SX2-66 MHz, 4/420 MB, nopea grafiikka-ohjain, 2x nopeus CD-ROM asema, 16-bittinen äänikortti, laadukkaat sisäänrakennetut kaiuttimet, mikrofoni, hiiri, MS-Works, MS-Money, MS-Entertainment Pack, MS-Encarta ym. 3 vuoden takuu.

UUTUUS! **9.990**




### Presario CDS 920 + 14" SVGA

Aito Compaq 66 MHz, 8/420 MB, 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain, 2x nopeus CD-ROM asema, 16-bittinen äänikortti, laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni, hiiri, MS-Works, MS-Money, MS-Entertainment Pack, MS-Encarta ym. Hyvä laajennettavuus. 3 vuoden takuu (näyttö 1v.).

UUTUUS! **12.990**







### Presario 66 MHz + 14" SVGA + 5000 mk:n ohjelmat

66 MHz tehokone ohjelmineen! 486SX2-66 MHz, 4/200 MB, 14" SVGA + ohjelmat ja hiiri. 3 vuoden takuu (näyttö 1v.).

VIIMEINEN ERÄ **7.990**



DIAMOND

**Nyt lisäetu:** Stealth 64 DRAM -näytönohjaimen mukana CorelDRAW 3 CD-levyllä ja Viper Pro:n mukana CorelDRAW 4 CD-levyllä.




Speedstar Pro, 1 MB (ISA ) .............. **895**
Speedstar 64, 1 MB (ISA) ............ **1.395**
Stealth 64, 1 MB DRAM (VLB/PCI) **1.395**
– muistilaajennus 1 MB → 2 MB ..... **495**
Stealth 64, 2 MB VRAM (VLB/PCI) **2.800**
– muistilaajennus 2 MB → 4 MB **1.350**
Viper Pro 2 MB VRAM (VLB/PCI) . **2.950**
– muistilaajennus 2 MB → 4 MB **1.450**



### 14.400 bps fax/modeemi

Lähettävä ja vastaanottava fax. Modeemi 14.400bps/V.32bis, V.42/MNP 2–4, V.42bis/ MNP 5. Fax 14.400 bps. Winfax Lite ja Crosstalk ohjelmat.

UUSI HINTA **1.795**

Ulkoinen malli **1.985**




MADE IN U.S.A.




3 VUODEN TAKUU

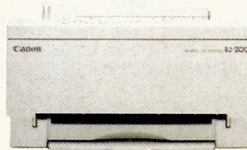
digital

### Digital Venturis 450 + Digital 15" SVGA

UUTUUS!

486SX2-50 MHz, 4MB/270MB, nopea VLB-näytönohjain, testivoittaja 15" Digital SVGA + MS-DOS,Windows 3.11 ja hiiri. 3 vuoden takuu. **7.990**






### BJ-200 mustesuihku

Laatu kuin "pikkulaserilla". Tarkkuus 360 dpi, nopeus 2,8 sivua/minuutissa, arkinsyöttölaite 100 arkille vakiona. **2.150**

### BJ-10/SX + arkinsyöttö

Kannettava, kompakti 360 dpi:n mustesuihku, nyt arkinsyöttölaiteella. **1.695**

# PELIT

**1/95**

Kannen kuva: © Origin
Wing Commander 3


**TOIMITUS**
**Päätoimittaja** Tuija Linden
**Toimitussihteeri** Sari Alho
**Toimittaja** Niko Nirvi
**Taitto ja piirrokset** Wallu
**Avustajat**
Mikko Alapuro, Pekka Heino, Niko Hellsten, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, JTurunen, Kimmo Veijalainen
**Pelit-BBS** (Vain tilaajille)
(90) 506 675 757, 24 t/vrk
**Sysopit** Niko Nirvi, Leo Katona
**TOIMITUKSEN OSOITE**
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5799
**ILMOITUKSET**
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
**Markkinointipäällikkö:** Mia Kempppi
**Myyntipäällikkö:** Jussi Kiilamo
**Ilmoitussihteeri:** Stina Eklund-Huolman
**Myyntijohtaja:** Esa Sairio
**VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT**
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
**ASIAKASPALVELU**
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
**Tilaukset** (90) 120 670
**Kirjatilaukset** (90) 120 671
**Tilausten irtisanomiset** (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
**Muut asiat** (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
**TILAUSHINNAT**
12 kk kestotilaus 228 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa
Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
**KUSTANTAJA**
Helsinki Media
Erikoislehdet
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
**Toimitusjohtaja:** Eero Sauri
**Markkinointijohtaja:** Hannu Ryynälä
**LEHDENMYYNTI**
**Markkinointipäällikkö:** Heikki Nurmela
**Tuotepäällikkö:** Sari Ovaskainen
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
**Painopaikka** Helsinki Media, Paino Vantaa 1995
**ISSN 1235-1199**
Neljäs vuosikerta.




Helsinki Media
Erikoislehdet

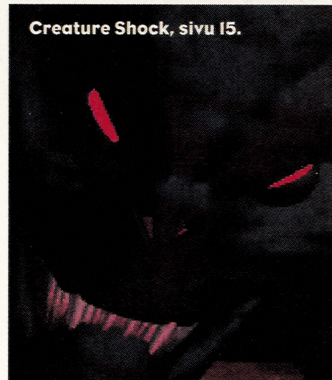



Wing Commander 3 sivulla 12.

## Arvostelut



Lupauksistamme huolimatta emme saaneet Aladdinia ja Lion Kingiä tämän lehden arvosteluihin. Palaamme asiaan.



Creature Shock, sivu 15.

# PELITpurkki 90-506 675 757

HUOMIO! HUOMIO! Pelit-purkin puhelinnumero on muuttunut!

## Ajan hermolla



## Ratkaisut



## Mukana myös



Tuija Lindén
päätoimittaja



# Uudet tuulet

Tarkkaavaisimmat teistä ovat jo huomanneet lehden ulkoasussa käynnissä olleen vaivihkaisen muutoksen. Taittoa on pyritty rauhoittamaan muun muassa hallitummalla värinkäytöllä jo parin lehden ajan.

Tässä lehdessä muutos on taas hiukan näkyvämpi. Otimme käyttöön kokonaan uudet tekstityypit, jotka ainakin toimituksen mielestä toimivat hyvin. Lisäksi poistimme keinotekoiseksi muuttuneen Toteutus–Kynnys–Yhteenveto-laatikon ja korvasimme sen selkeämmällä Hyvää–Huonoa-arvostelulla. Olemme myös yrittäneet kertoa pelien tekniset tiedot entistäkin tarkemmin.

Suurin muutos näkyy kuitenkin lehden lopussa, jossa yhdistimme kaksi vinkkejä käsitellyttä palstaa yhdeksi isoksi PelitSeis-palstaksi. Vinkkien etsiminen on nyt entistä helpompaa: kaikki samaa peliä koskevat kysymykset, vastaukset ja vihjeet löytyvät yhden otsikon alta. Lukemista helpottamaan loimme myös liikennevaloista tutun värikoodauksen. Palsta kuitenkin hakee vielä muotoaan, joten palautetta ja nimenomaan niitä vinkkejä kaivataan.

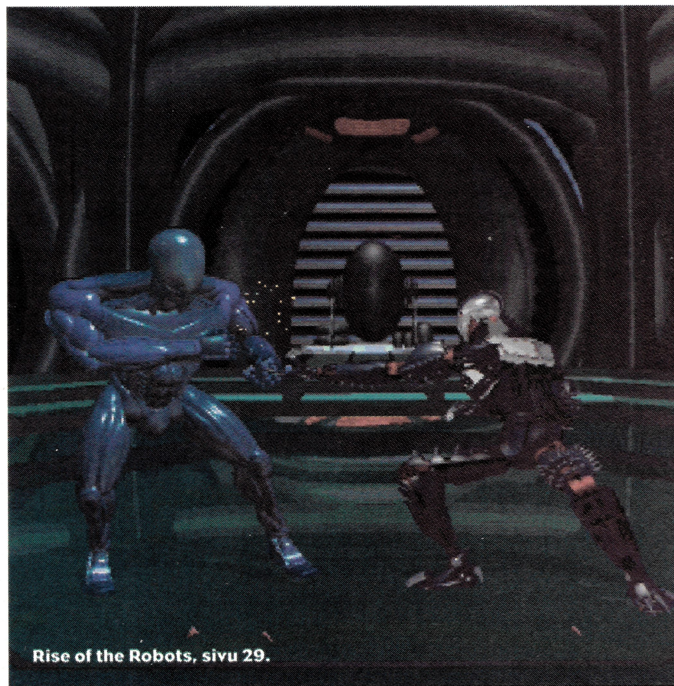
Aloitamme lopultakin jo kauan luvatun Kone kuriin -palstan, jossa heti alkuun käsittelemme muistinhallintaongelmia. Palsta sisältää myös ennen postipalstan yhteydessä olleen Tex Spexin, jossa vastaamme lukijoiden pelejä koskeviin laiteongelmiin. Palautetta Kone kuriin -palstasta otamme vastaan erittäin mielellämme.

Pelit pyrkii olemaan ajan hermolla ja toteuttamaan myös lukijoilta tulleita toiveita. Toivottavasti uudistunut ulkoasu miellyttää silmää ja tekee lehdestämme entistäkin mukavamman lukea. Tämä lehti aloittaa jo neljännen vuosikerran.

Tuija

The Magic Carpet sivulla 18.





Rise of the Robots, sivu 29.

Koonnut
Tuija Lindén



# Myöhästyivät, pahus

Inhottavasti joulusta myöhästyivät Interplayn odotetut **Stonekeep** ja **Dungeon Master II**.

Stonekeep on Underworld-tyylinen, erittäin upeannäköinen fantasiaroolipeli, jota on odotettu noin vuoden. Nyt sen pitäisi ilmestyä tämän lehden ilmestymisen aikoihin. Vain romppuna.

Vielä kauemmin on odotettu kaikkien roolipelien äidin jatko-osaa Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep. Peli on itse asiassa ollut valmis jo ainakin vuoden, mutta Interplay pisti FTL:n piirtämään grafiikat uusiksi 256-värisiksi. Ja FTL:hän ei ikinä ole saanut mitään aikaan nopeasti.

Dungeon Master II:n olisi pitänyt ilmestyä tammikuun alussa PC:lle.




# Commodore ei selviä vieläkään

Konkurssiin menneen Commodoren jatkajaa ei saada selvitetyksi, ei sitten millään. Huhutaan, että entinen Commodore UK:n johtaja **David Pleasance** olisi tarjonnut rippeistä peräti 250 miljoonaa dollaria ja että hänen takanaan olisi joku kiinalainen Nintendo-kopioita tekevä yritys. Tarjousta ei kuitenkaan ole hyväksytty.

Nykyhuhujen mukaan vahvin ostajaehdokas olisi saksalainen PC-ketju **ESCOM**. Sen hallituksessa istuu nykyisin muuten **Helmut Jost**, Saksan Commodoren entinen johtaja.



# Uutta muotoilua

Advanced Graviksen uusin joystick **Phoenix** edustaa aivan uudenlaista muotoilua ilotikkujen pitkällä tiellä. Phoenix on tarkoitettu nimenomaan PC-lentotikuksi.

Phoenixissa on 24 ohjelmoitavaa nappia, analoginen tai digitaalinen peräsin- ja kaasukontrolli ja graafinen käyttäjäliityntä. Phoenixiin on etukäteen ohjelmoitu suosituimpien lentosimulaattoreiden kontrollit ja se sopii kaikkeen lentelyyn. Graviksen mukaan se ei vaadi peliltä erityistä Phoenix-tukea.

Dos-pohjainen ikkunoitu käyttäjäliityntä tekee nappuloiden ohjelmoinnin helpoksi ja siinä sivussa tarkastaa koko systeemin yleisten installointiongelmien varalta.

# Loputon tarina

21st Centuryn flipperit ovat varsinainen The Neverending Story. Nyt on vuorossa kieltämättä odotettu **Pinball Illusions**, jonka ilmestyminen on myöhästetty joulusta tammikuuhun.

Jippona Pinball Illusionsissa on monipallo-ominaisuus, eli kentällä voi yhtä aikaa olla kolme palloa. Muuten on tarjolla tuttua Digital Illusions -laatua.

Pinball Illusions ilmestyy siis vuoden alussa A1200:lle ja CD32:lle, PC ja romppuversiot ilmestyvät kevään mittaan.

# Mätkintä jatkuu

Mortal Kombat II:sen lisäksi on sarjassamme "aina vain lisää mätkintää" vuorossa Capcomin **Super Street Fighter II**.

Entisen kahdentoista taistelijan lisäksi mukana on neljä uutta hahmoa: Cammy, Dee Jay, T.Hawk ja Fei Long. Peliin on myös lisätty uusia taistelutyyppejä eli Group ja Tournament Battle ja Time Challenge (joukkue- ja turnauspelit, aikarajoitus).

Super Street Fighter kakkosta voi pelata 8 pelaajaa yhtä aikaa ja se ilmestyy U.S. Goldin kautta PC, rompulle ja Amigalle kevään aikana.

# Apua tarvitaan

Joensuun yliopistossa yhteiskuntapolitiikan lisensiaattitutkimustaan tekevä **Kari Heinonen** tarvitsee apua. Heinosen tutkimuksen työnimenä on Tietokonepelit ja niiden harrastajat, ja tutkimus käsittelee muun muassa pelaajia, sitä mitä pelataan ja miksi, onko tietokoneella pelaaminen ns. alakulttuuria ja mitä pelaaja hakee tietokonepeleistä.

Heinonen käyttää apunaan Pelit-lehden toimitusta ja mielellään myös lukijoita. Erityisesti tietokonepelikerhojen osoitteita hän mielellään haluaisi.

Heinoseen (yhteiskuntatieteiden maisteri, tietokonepelin harrastaja, Ultimate Master of Omega, Winner of Moria) saa yhteyden osoitteella Kari Heinonen, Suvikatu 17, as 10, 80200 Joensuu.

# Lisää Sim-pelejä

Maxisin Sim-sarjassa on vuorossa **SimRainforest** ja **SimTower**.

SimRainforestissa pitää pitää tasapaino ekonomisen ja ekologisen maailman välillä, eli ottaa huomioon oman kukoistuksensa lisäksi myös eläimet ja kasvit. Johdettavana on kokonainen saari rannikkotasankoineen, sademetsineen ja vuorineen. Onnistuminen riippuu myös alkuasukkaiden, lähetyssaarnaajien ja turistien huomioonottamisesta samoin kuin asiantuntijoiden neuvoista.

SimTowerissa taas kaupunki on muutettu pilvenpiirtäjäksi, joka pitää saada tuottavaksi. Omistajana sinun on vuokrattava pilvenpiirtäjästä tilaa asunnoille, toimistoille, ravintoloille, kaupoille ja viihdekeskuksille, mutta varottava samalla terroristien tai torakoiden hyökkäyksiä.

SimRainforest ilmestyy PC- ja Mac-romppuna vuoden alussa, SimTower samoihin aikoihin Macille ja Windowsille.

# Team vaihtaa tyyliä

Amigan toimintapeleistään kunniaa ja mainetta niittänyt Team 17 hyppää ihan toiseen pelityyppiin keväällä ilmestyvällä **King of Thieves** -pelillä. Toimintaa ei kuitenkaan kokonaan unohdeta.

King of Thieves on vanhaan Englantiin sijoittuva toiminta-strategia-seikkailupeli, joka lupaa sitoa kaikki edustamansa pelityypit huikeaksi kokemukseksi. Tarkoituksena on neljän hengen joukkueen voimin tutkia vanhan Englannin monet kreivikunnat, vallata linnoja ja kuningaskuntia ja vieläpä pelastaa kauniita neitosia pulasta.

Peli ilmestyy Amigalle talven aikana, PC ja CD-ROMille keväällä.

# Rautaristi

**Iron Cross** tarjoaa toisen maailmansodan taistelut ratkottaviksi jälleen kerran. Mutta se, mikä erottaa Iron Crossin muista sotastrategioista on sen reaaliaikaisuus, eli päätökset on tehtävä nopeasti luotien viuhuessa pään päällä.

Pelaaja voi olla joko akselivaltioiden tai liittoutuneiden puolella ja taistella sodan 12 eri skenaarion avulla. Valittavana ovat niin D-Day kuin Hitlerin Berliinin bunkkeri ja 80 taisteluyksikköä.

Iron Cross ilmestyy PC-rompulle New World Computingilta. Euroopassa sen levittää U.S. Gold.

# Ei enää Glorya?



Quest for Glory -sarjan tekijät **Lori** ja **Corey Cole** ovat loikanneet Sierralta Legendille. Quest for Glory -sarjan jatkuminen on siis joko hyvin epävarmaa tai se ainakin tulee muuttumaan rajusti. –Om



# Komenna ja hallitse

Westwood jatkaa keveitten strategiapelien sarjaa **Command & Conquerilla**, joka ei ole varsinaisesti jatkoa Dune kakkoselle, vaikka käyttääkin samaa pohjakoodia.

Maailmasta on löydetty uusi mineraali nimeltä Tiberium, jota maailman suurimmat yritykset haluavat hallita. Vastakkain ovat maailmanlaajuinen puolustusjärjestö ja Nodin veljeskunta. Puolustusjärjestö haluaa Tiberiumin koko maapallon hyödyksi, toinen pelkkää kylmää valtaa.

Juoni on sama vanha tuttu hyvän ja pahan taistelu. Mutta Westwoodin tuntien syntymässä on klassikko. Command & Conquer ilmestyy helmikuussa vain PC romppuna.

# Lätkää Accoladelta

**Brett Hull Hockey '95** yrittää EA:n NHL Hockeyn haastajaksi. Mukana on Brett Hullin lisäksi NHLPA:n 600 parasta pelaajaa sekä lätkäselostaja Al Michaels.

Brett Hull Hockeyssa on mahdollista muokata joukkueen arvoja oman maun mukaisiksi. Valmentajamoodissa pelaajia voidaan valmentaa seitsemässä lajissa: luistelussa, mailankäsittelyssä, lämäämisessä, voimassa, agressiivisuudessa ja puolustustaidoissa. Myös maalivahti kuuluu ohjattavien piiriin maila-, potku- ja hanskatorjuntoineen.

Otteluita voidaan pelata eri tavoilla, mukana ovat näytösottelut, 11 pelin lyhytkausi, 42 pelin puolikausi ja 84 pelin täysikausi, joka loppuu playoffseihin.

Brett Hull Hockey '95 ilmestyy tammikuussa PC:lle. Koskahan on vuorossa Teemu Selänne & Jari Kurri Hockey?

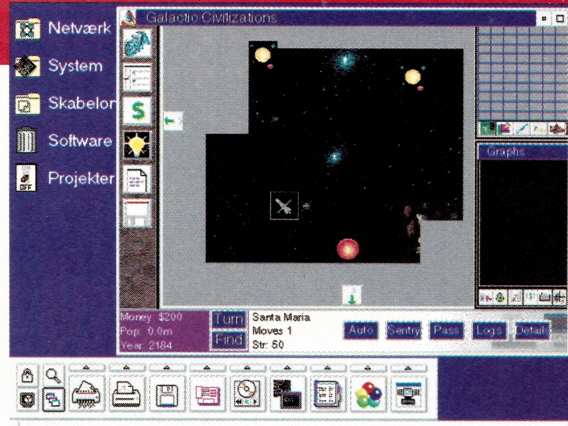
# PELI UUTISET

## Kai sai Pentiumin voimat!

**Helsinki Media Erikoislehtien** järjestämän kilpailun arvonta on suoritettu. 30.11.1994 suoritetun **Digitalin Pentium-PC**:n (arvo n. 21 490 mk) arvonnassa onni suosi

**Kai Kuohuvaa Porista.**

Onnittelumme voittajalle!




## Galactic Civilization nousee

OS/2-peli **Galactic Civilization** on noussut suosiossa miltei jo ohi Doomin. Ossipeli oli kolmantena Internetin The Net PC Games Top 100 -listalla joulukuun alkupuolella. Kahta ensimmäistä paikkaa pitivät Doomin eri versiot.

OS/2 Warp tunnistaa jo yli 100 Dos-peliä ja sen kasvavasta suosiosta kertoo muun muassa se, että Id Software on jo esitellyt betan **Doom Engine for OS/2**:sta ja **SimCity 2000** ilmestyy Ossille keväällä.

## Lisää mätkintää

Mindscape ottaa osansa beat'em upien käsittämättömästä suosiosta pelillään **Warriors.**

Warriors käyttää 3D Bio Motion -teknologiaa, joka mahdollistaa "hyperrealistisen" kolmiulotteisen grafiikan ja animaation. Esimerkiksi pelkkä lyönti koostuu 30 eri kuvasta. Tekniikan vahvuutena on myös sen vaatima muistimäärä, esimerkiksi 150 kuvalla animoitu hahmo vie vain 400 kilotavua, kun bitmapattu sprite vie 64 megatavua.

Pelissä on 11 eri hahmoa, joista 10 vastaan voi pelata vastustajana joko tietokone tai toinen pelaaja. Myös taustoja on 11 erilaista sekä horisontaalisesti että vertikaalisesti skrollaavina 256-värisinä.

Warriors ilmestyy PC:lle sekä korppuna että romppuna aikaisintaan huhtikuussa.

## Sierra keskittyy romppuun

Sierra kertoo tekevänsä viimeisiä levykeversioitaan ja keskittyvänsä tänä vuonna pelkästään romppuun. Korpulla on saatavilla vielä Battledrome jo aiemmin ilmestyneiden Earthsiegen ja Aces of the Deepin lisäksi, mutta siihen se sitten loppuukin. Esimerkiksi **King's Quest VII** ei tule enää lainkaan korppuversiona.

## Millennium siirtyy PC:hen

Amiga menettää jälleen yhden tukijansa, kun Millennium kertoo tämän vuoden aikana keskittyvänsä PC:n romppuun, uusiin konsoleihin ja 3DO:hon. Viimeiset Amiga-pelit tulivat ennen joulua, nimittäin **Mr Blobby, Pinkie ja Vital Light**. Helmikuussa tulee Amigalle vielä **Master Axe** ja se siitä sitten, ainakin näillä näkymin.

## Jatkoa Gabriel Knightille

Vuoden seikkailupeli saa jatkoa. Sierran **Gabriel Knight 2: The Beast Within** jatkuu siitä mihin Gabriel Knight 1: The Sins of Father jäi. Tällä kertaa Gabriel seikkailee Gracen kanssa Saksassa, jahdaten vampyyreja ja ihmissusia. Samalla he yrittävät selvittää Balavian kuningas Ludvig II:a ympäröivää synkkää salaisuutta.

Gabriel Knight 2:n pitäisi ilmestyä vuoden 1995 aikana ja se tulee sisältämään "vallankumouksellista grafiikkaa ja ääniä." –Om

## Mutantit peruutettu

Ocean on peruuttanut kokonaan pelinsä **Mutant League Hockey** Amigalle. Tilanne on nyt siis se, että Amiga ei valitettavasti tule lätkää saamaan, ainakaan näillä näkymin.




**Tältä näyttää keväällä ilmestyvä UFO: Enemy Unknown'n jatko, joka Jenkeissä ilmestyy nimellä XCOM: Terror from the Deep.**



**System Shockin CD-ROM-versio tarjoaa parempaa grafiikkaa.**

KONEHUONE

Lentotikkuja on nähty monenmoisia, mutta suurin osa hukkaa lentotikkujen tärkeimmän toiminnon: sen pikku hatun, josta voi pikku peukalon liikkeellä kuikuilla vähintään neljään suuntaan. "Lose The Sight, Lose The Fight." Kunnon lentotikkuja ovat tähän mennessä edustaneet CH Flightstick Pro ja ThrustMasterin FCS-sarja, joiden pahin vika on hinta.



Wingman Extremen pikkuveli Wingman on tyypillinen "olen lentotikku, koska minussa on

# Wingman Extreme
# Hattu päästä

kaasurulla" -tikku, mutta itse Extremen kiinnostusarvo on kova: ThrustMaster-yhteensopiva tikku puolella ThrustMasterin hinnasta kuulostaa enemmän kuin hyvältä.

Halpa Extreme voi olla, mutta toteutuksesta sitä ei ainakaan huomaa. Tikku näyttää ja tuntuu laatutuotteelta ja, kiitos metallipohjan, painaa kelvollisesti. Hatun lisäksi WE:ssa on neljä tulitusnappulaa ja, Herran Jumala, Extreme *ON* ThrustMaster-yhteensopiva. Koska jokainen kunnon simu tukee FCS:ää, ei Extreme-tukea tarvitse odotella.

Teknisesti Wingman Extremella ei ollut vaikeuksia FCS-yhteensopivien pelien kanssa, mutta varsinainen käyttötesti suoritettiin Air Warriorissa, joka on kuin luotu lentotikkujen testaukseen.

Air Warrior -testissä WE nettoaa reippaat 9 pistettä kymmenestä: se toimii tarkasti ja luotettavasti. Ainoa miinus on tikun pieni liikerata, joka vaatii totuttelua, kun on tottunut Thrustmasteriin 45 asteen liikerataan. Toisaalta WE kelpaa näin ollen myös ihan yleistikuksikin ja esimerkiksi X-Wingin kanssa pelaaminen sujui putkeen.

Hinta/laatusuhteeltaan Wingman Extreme on erinomainen ja kelpaa CH Flighstick Pron sekä FCS:n seuraan.

Huomaa, että ylimääräisten nappien ja hatun toimimiseen vaaditaan kunnon joystick-kortti, ainakin Gravis Eliminator sopii tähän tarkoitukseen.

**Nnirvi**

**Wingman Extreme**
Lentotikku
Valmistaja: Logitech
Arvostelukappale: Toptronics Oy, puh. (921) 2546 666
Hinta: 395 mk

# Ratkaisupalvelu

Jäitkö jumiin? Loppuivatko ideat? Eikö hyppy onnistu? Ei hätää, ratkaisupalvelu auttaa.

Alla olevassa listassa on Pelit-lehdissä julkaistut ratkaisut vuosilta 92–93 sekä muutama vanhempi juttu. Ratkaisuissa on pelkkä teksti ja mahdolliset kartat, ei kuvia.

Jos haluat ratkaisun, toimi näin:

1. Maksa pankkiin postisiirtotilille 800015-1771613 kaksikymmentä (20) markkaa per ratkaisu, ota kuitti talteen. (Viitenumeroa ei tarvita.)

2. Kirjoita A4-kokoisen kirjekuoren päälle nimesi ja osoitteesi ja liimaa kuoreen ykköspostin postimerkki (= palautuskuori).

3. Kirjoita kuittiin haluamasi ratkaisun (ratkaisujen) nimi.

4. Laita kuitti (tai kopio siitä) ja A4-palautuskuori kirjekuoreen ja kirjoita osoitteeksi

**Pelit**
**Ratkaisupalvelu**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

Ratkaisusi postitetaan sinulle saman tien, kuitenkin viimeistään noin kahden viikon kuluessa kirjeesi saapumisesta toimitukseen. Puhelimitse tai faxilla emme tilauksia ota vastaan.

## Saatavilla olevat ratkaisut:

- Alone in the Dark
- Another World
- Battletech
- Betrayal at Krondor
- Chaos Strikes Back
- Codename: Iceman
- Conquests of the Longbow
- Countdown
- Dark Seed
- Day of the Tentacle
- EcoQuest
- Eye of Beholder I
- Eye of Beholder II
- Heimdall
- Hero Quest 1
- Hook
- Immortal
- Indiana Jones and The Last Crusade
- Indiana Jones and The Fate of Atlantis
- King's Quest 1, 2 ja 3 (pakettina)
- King's Quest 5
- King's Quest 6
- Larry 1–3 pakettina
- Larry 5
- Laura Bow 2 - The Dagger of Amon Ra
- Legend of Darkmoon
- Legend of Kyrandia
- Les Manley in: Lost in L.A.
- Lost Files of Sherlock Holmes
- Lure of the Tempress
- Maniac Mansion
- Monkey Island 1
- Monkey Island 2
- Police Quest 1–2 pakettina
- Police Quest 3
- Populous 2
- Quest of Glory 1
- Quest of Glory 2
- Quest of Glory 3
- Rainbow Islands (vaikeat kohdat)
- Shadow of the Comet
- Space Quest 1–3 pakettina
- Space Quest 4
- Ultima 5
- Ultima 6
- Ultima Underworld
- Ultima Underworld: Labyrinth of Worlds
- Veil of Darkness
- Willy Beamish
- Zool (vaikeat kohdat)

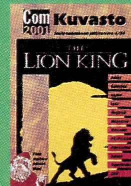
P.S.
Jos haluamasi ratkaisu on julkaistu vuonna -94, voit tilata lehden numerosta (90) 120 670.

# Com pelit yoo-hoo...

# Amiga & PC

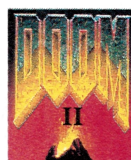
| | | |
|---|---|---|
| ACES OF THE DEEP | | 329 |
| ALEX DAMPIER ICE HOCKEY | | 299 |
| ARMORED FIST | | 299 |
| ATR | 239 | |
| AWARD WINNING WAR GAMES | | 395 |
| BATTLE BUGS | | 269 |
| BATTLEDROME | | 329 |
| COMMAND ADVENTURE STARSHIP | | 239 |
| CYCLONES | | 329 |
| DELTA V | | 329 |
| DESERT STRIKE | 239 | 269 |
| DETROIT | 269 | 299 |
| DUNGEON MASTER 2 | 269 | 329 |
| EARTH SIEGE | | 329 |
| FIFA SOCCER | 269 | 349 |
| FIGHTER WING | | 369 |
| FOOTBALL GLORY | 239 | 239 |
| FORTRESS OF DR RADIAKI | | 269 |
| FRONT LINES | 269 | 299 |
| HANNIBAL | 239 | 239 |
| HARPOON II:BATTLESET II | | 149 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC | | 299 |
| HIGH SEAS TRADER | 269 | 299 |
| HOKUM KA-50 | | 299 |
| INDY CAR RACING | | 239 |
| INDY CAR 7 TRACK PACK | | 149 |
| INFERNO | | 329 |
| IRON ASSAULT | | 299 |
| IRON CROSS | | 299 |
| JETSTRIKE | 239 | 269 |
| LEGIONS | | 269 |
| LEMMINGS 3 | 239 | 299 |
| LODE RUNNER | | 269 |
| LORDS OF MIDNIGHT | | 299 |
| MASTER OF MAGIC | | 329 |
| MECHWARRIOR 2 | | 299 |
| METAL MARINES | | 269 |
| MICRO MACHINES | 239 | 239 |
| NHL(MUTANT LEAGUE) HOCKEY | 239 | |
| OVERLORD | 269 | 299 |
| PANZER GENERAL | | 329 |
| PIZZA TYCOON | | 329 |
| PLANET FOOTBALL | 269 | 299 |
| POWER DRIVE | 239 | 239 |
| PSYCHO PINBALL | | 269 |
| QUARANTINE | | 299 |
| RUFF N TUMBLE | 239 | |
| SENSIBLE WORLD SOCCER | 239 | 269 |
| SIMON THE SORCERER 2 | 269 | 299 |
| SPACE ACADEMY | 239 | 269 |
| SPACE SIMULATOR | | 369 |
| STAR CRUSADER | | 299 |
| SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN | | 299 |
| SUPER STARDUST AGA | 239 | |
| SUPERSKI PRO | | 269 |
| TACTICAL MANAGER 94/95 DATA | 149 | 149 |
| TFX | 299 | 329 |
| THEME PARK | 269 | 329 |
| TIE FIGHTER | | 359 |
| TIE FIGHTER DATA | | 199 |
| TOWER ASSAULT | 199 | 239 |
| UFO | 269 | 329 |
| UNIVERSE | 269 | 299 |
| VOYAGES OF DISCOVERY | 239 | 269 |
| WINGS OF GLORY | | 349 |
| ZEPPELIN | | 329 |

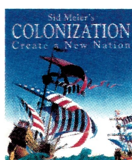
**Tilaa Com 2001 Oy:n jättijoulu-kuvasto**

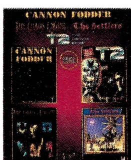


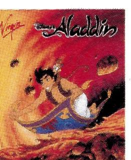

Soita numeroon 0700-9-2001 ja valitse valikko 5. Jätä yhteystietosi nauhalle ja saat kuvaston suoraan kotiisi. Kuvastosta löydät kaikki joulun hittipelit.

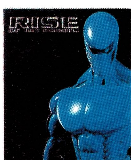
Puhelun kesto n. 5 min. 4.50/min.+ppm.

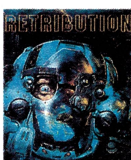

DOOM II: HELL ON EARTH
**–/395**

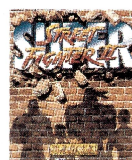

COLONIZATION
**–/329**

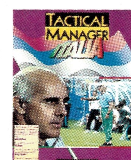

BEAUJOLLY COMPILATION
**269/–**

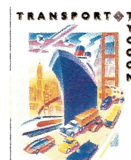

ALADDIN
**–/239**

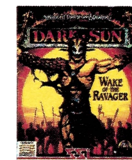

RISE OF THE ROBOTS
**299/329**

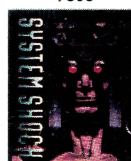

RETRIBUTION
**–/329**

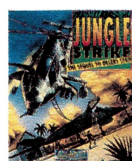

SUPER STREET FIGHTER II
**239/269**

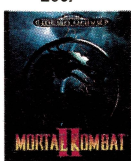

TACTICAL MANAGER ITALY
**239/269**


TRANSPORT TYCOON
**–/329**

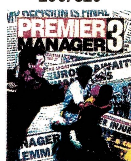

DARK SUN 2
**–/329**


SYSTEM SHOCK
**–/349**

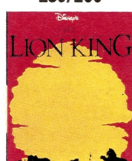

JUNGLE STRIKE
**239/269**


MORTAL KOMBAT II
**239/269**

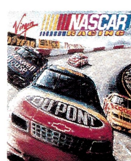

SHAQ FU
**239/–**

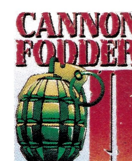

PREMIER MANAGER 3
**239/269**


LORDS OF THE REALM
**269/299**


LION KING
**239/239**


DAWN PATROL
**–/329**

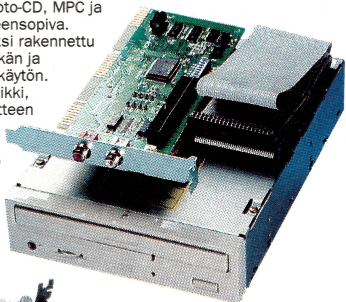

NASCAR RACING
**–/329**


CANNON FODDER 2
**239/269**

## Mitsumi Double Speed FX001D

**Uusi tuplanopeusasema on Mitsumin ase Panasonicia vastaan. CD-ROM -asemien johtava valmistaja hinnoitteli tuplanopeusasemat uusiksi. Nyt ei enää kannata odottaa hintojen alentumista vaan syöksyä kiinnostavien CD-ROM -ohjelmien mukaan.**

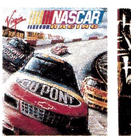
- Tuplanopeusasemassa siirtonopeus 350 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- 32 kilotavun sisäinen cache-muisti, joka on ohjelmallisesti lisättävissä 128 kilotavuun saakka.
- Multisession Photo-CD, MPC ja CD-ROM XA -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviiksi rakennettu asema takaa pitkän ja ongelmattoman käytön.
- Mukana tulee kaikki, mitä tarvitset laitteen asentamiseksi tietokoneeseesi; kortti, ohjelmisto ja kaapelit.



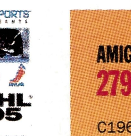
**895,-**

## CD-ROM-pelit

| | |
|---|---|
| 7TH QUEST/DUNE | 399 |
| ACES OF THE DEEP | 369 |
| ARMORED FIST | 369 |
| BIOFORGE | 399 |
| CHAOS CONTROL | 329 |
| CREATURE SHOCK | 399 |
| CYBER JUDAS | 369 |
| CYBERIA | 399 |
| CYBERSPACE | 369 |
| CYBERWAR | 399 |
| CYCLONES | 399 |
| DAWN PATROL | 369 |
| DEATHGATE | 299 |
| DESCENT | 399 |
| DISCWORLD | 429 |
| DOOM II: HELL ON EARTH | 395 |
| DREAMWEB | 369 |
| FORTRESS OF DR RADIAKI | 299 |
| HARVESTER | 449 |
| HIGH SEAS TRADER | 369 |
| INFERNO | 369 |
| IRON ASSAULT | 399 |
| IRON CROSS | 329 |
| JOURNEYMAN PROJECT TURBO | 299 |
| KINGDOM | 399 |
| KINGS QUEST 7 | 369 |
| LARRY 1-6 COLLECTION | 369 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 429 |
| LOST EDEN | 399 |
| MAGIC CARPET | 429 |
| NOCTROPOLIS | 429 |
| NOVASTORM | 399 |
| RETURN TO RINGWORLD | 369 |
| RISE OF THE ROBOTS | 399 |
| STAR TREK:NEXT GENERATION | 369 |
| STONEKEEP | 399 |
| ULTIMATE DOMAIN | 329 |
| US NAVY FIGHTERS | 429 |
| VOYEUR | 399 |

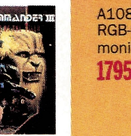

NASCAR RACING
**399,-**


11TH HOUR
**495,-**


NHL HOCKEY 95
**349,-**


FALCON GOLD
**329,-**


UNDER A KILLING MOON
**495,-**


WING COMMANDER III
**495,-**


DRAGON LORE
**369,-**

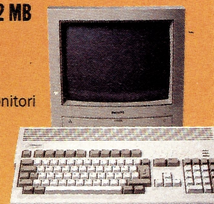

ECSTATICA
**399,-**

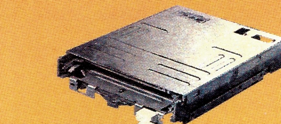

LEGEND OF KYRANDIA 3
**369,-**

**AMIGA 1200 2 MB**
**2795,-**

C1960 14" Multiscan Monitori
**3995,-**

A1084S RGB-perus-monitori
**1795,-**





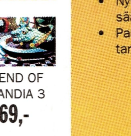
**Amiga 500**
3,5" sisäinen Citizen-levyasema **545,-**
- Nyt voit itse vaihtaa Amigan sisäisen levyaseman ja säästää satoja markkoja korjauskuluja
- Pakkaus sisältää kaikki tarvittavat liittimet

## Comlink-modeemit

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Comlink 1414** | Kortti | **995,-** | Ulkoinen | **1090,-** |
| **Comlink 9624** | Kortti | **495,-** | Ulkoinen | **840,-** |
| **Comlink 2400** | Kortti | **395,-** | | |


**Gravis** PC
**269,-**


**Tornado** PC
**199,-**


**Quatro** PC
**299,-**


**Quatro** Amiga **149,-**


**Topstar** Amiga **199,-**

| | |
|---|---|
| **Sound Blaster 2.0** | **355,-** |
| **Sound Blaster PRO VE** | **535,-** |
| **Sound Blaster 16 VE** | **680,-** |
| **Sound Blaster 16 ASP MCD** | **1150,-** |
| **Sound Blaster AWE 32** | **1780,-** |
| **Gravis Ultrasound Standard 3.7** | **995,-** |
| **Gravis Ultrasound Max CD3** | **1295,-** |

**SpeedMouse 2 PC** **149,-**
- Kolminäppäiminen sarjaporttiin kytkettävä hiiri
- Täysin mikrokytkimillä toteutettu
- Tarkka: 400 DPI
- Helppo liikuttaa



**SpeedMouse** **149,-**
- Taatusti laadukas Logic-3 -merkkinen hiiri Amigaan
- Erittäin mukava ja kestävä käytössä
- Kuuden kuukauden takuu

# Atari Jaguar-pelikonsoli 1995,-

Mukana Cybermorph arvo 495,-

**Euroversio antenniliitännällä. Pakettiin kuuluu Cybermorph-peli.**

ALIEN VS. PREDATOR ... 495
BRETT HULL HOCKEY ... 495
BRUTAL SPORTS FOOTBALL ... 495
CANNON FODDER ... 495
CHECKERED FLAG ... 495
CREATURE SHOCK ... 495
DEMOLITION MAN ... 495
DRAGON ... 495
DRAGON'S LAIR ... 495
DOOM ... 495
DOUBLE DRAGON V ... 495
EUROPEAN SOCCER CHALL ... 495
FLASHBACK ... 495
GUNSHIP 2000 ... 495
KICK OFF 3 ... 495
PINBALL FANTASIES ... 495
RETURN TO ZORK ... 495
RISE OF THE ROBOTS ... 495
SOCCER KID ... 495
TEMPEST 2000 ... 495
WOLFENSTEIN 3D ... 495

# 3DO 3995,-

**Panasonicin 3DO -laite uudella entistä edullisemmalla hinnalla! Pakettiin kuuluu 3DO Crach & Burnpelillä ja Demo CD:llä sekä konsolityyppinen ristiohjain.**

AD & D SLAYER ... 495
ALONE IN THE DARK ... 545
DEMOLITION MAN ... 495
DRAGON LORE ... 495
FIFA SOCCER ... 495
JOHN MADDEN FOOTBALL ... 495
MEGA RACE ... 445
MICROCOSM ... 495
NOVASTORM ... 495
OFF WORLD INTERCEPTOR ... 495
PAATANK ... 495
ROAD RASH ... 495
SAMURAI SHOWDOWN ... 495
SUPER STREET FIGHTER 2 ... 595
THEME PARK ... 495
VR STRIKER ... 495
WAY OF THE WARRIOR ... 495
WORLD CUP GOLF ... 495

NHL HOCKEY 95 **449,-**
MORTAL KOMBAT II **545,-**
FIFA SOCCER II **495,-**
SONIC & KNUCKLES **495,-**
LION KING **495,-**

## Megadrive

BRETT HULL HOCKEY ... 449
BUBSY 2 ... 395
CANNON FODDER ... 469
DRAGON ... 495
DYNAMITE HEADDY ... 429
EARTH WORM JIM ... 449
ECCO THE DOLPHIN II ... 429
F1 (DOMARK) 2 ... 449
FLINTSTONES-MOVIE ... 395
IMG TENNIS TOUR ... 449
JOHN MADDEN 95 ... 495
JUNGLE BOOK ... 449
KAWASAKI SUPERBIKES ... 449
MAXIMUM CARNAGE ... 449
MEGA BOMBERMAN ... 395
MICKEY MANIA ... 449
MICRO MACHINES 2 ... 449
MORTAL KOMBAT III ... 545
NIGEL MANSELL INDYCAR ... 449
PITFALL ... 495
PROBOTECTOR ... 449
RAGNACENTY ... 469
RED ZONE ... 449
SHAQ FU ... 495
SHINING FORCE II ... 495
SPARKSTER ... 449
STAR TREK: DEEP SPACE NINE ... 449
SYLVESTER & TWEETY ... 449
SYNDICATE ... 495
TAZMANIA II ... 429
THEME PARK ... 495
URBAN STRIKE ... 469
ZERO TOLERANCE ... 449

MICKEY MANIA **545,-**
NHL HOCKEY 95 **495,-**
LION KING **595,-**
DONKEY KONG COUNTRY **595,-**

## Super Nintendo

ACTRAISER II ... 495
BATMAN & ROBIN ... 595
CHAOS ENGINE ... 495
DRAGON ... 495
EARTH WORM JIM ... 495
F1 POLE POSITION II ... 495
FLINTSTONES-MOVIE ... 495
FULL THROTTLE RACING ... 495
GHOUL PATROL ... 595
ILLUSION OF GAIA ... 545
INDIANA JONES ... 595
JOHN MADDEN 95 ... 495
JORDAN ADVENTURE ... 495
JUNGLE BOOK ... 495
JUNGLE STRIKE ... 495
JURASSIC PARK II ... 495
LEMMINGS 2 ... 495
LION KING ... 595
MANCHEST. U PREMIER LEAGUE 495
MAXIMUM CARNAGE ... 545
MICRO MACHINES ... 495
NBA LIVE 95 ... 495
NIGEL MANSELL INDYCAR ... 495
PITFALL ... 595
RETURN OF THE JEDI ... 595
SEAQUEST DSV ... 495
SECRET OF MANA ... 545
SHAQ FU ... 545
SUPER BOMBERMAN 2 ... 495
SUPER GAME BOY ... 595
SUPER METROID ... 545
STREET RACER ... 495
STUNT RACE FX ... 545
SUPER ICE HOCKEY ... 495
SYNDICATE ... 495
THE PAGEMASTER ... 495
VORTEX ... 595

TETRIS 2 **279,-**
DONKEY KONG **279,-**
DUCK TALES II **449,-**
FINAL FIGHT **449,-**
RESCUE RANGERS II **449,-**

## Gameboy

ALADDIN ... 279
CHOPLIFTER III ... 249
JUNGLE BOOK ... 299
JUNGLE STRIKE ... 279
LION KING ... 279
MEGA MAN 5 ... 299
MORTAL KOMBAT II ... 299
SUPER MARIOLAND 3 ... 299
ZELDA ... 279

## Nintendo

ADVENTURES IN MAGIC KING. ... 229
ALADDIN ... 399
ALIEN III ... 209
BATMAN RETURNS ... 289
BLUE SHADOW ... 149
CHESSMASTER ... 119
CLIFFHANGER ... 234
DRACULA ... 149
ELITE ... 229
HILLSFAR ... 299
ISOLATED WARRIOR ... 139
JETSONS ... 319
JUNGLE BOOK ... 399
LAST ACTION HERO ... 229
LION KING ... 399
ROCKING CATS ... 259
SHATTERHAND ... 99
SMASH TV ... 149
TALE SPIN ... 229
TERMINATOR ... 259
TROG ... 79

Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin. Tuotenimet ovat valmistajien rekisteröimiä tuote- ja tavaramerkkejä.

# Nyt Com 2001 Oy:n joulun parhaat pelikonsolit

## Mega CD II– Fighter Pack 1995,-

Nyt uskomattoman edullinen Mega CD II-paketti, jossa yhdeksän peliä mukana. Pelejä ovat Streets of Rage, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Columns, Super Monaco GP, Sol Feace, Road Avenger ja Cobra Command. Parhaimpana pelinä on uskomattoman realistinen Tomcat Alley-lentopeli.

## Megadrive

Laite, Sonic The Hedgehog, peliohjain, tarvittavat liittimet ja 6 kk:n takuu. **795,-**

## Megadrive II

**Paketti 1:** Laite, Sonic The Hedgehog II, peliohjain **995,-**

**Paketti 2:** Laite, Lion King, peliohjain **1195,-**

**Paketti 3:** Laite, Virtua Racing, peliohjain **1345,-**

Jokaiseen Megadrive-pakettiin sisältyy tarvittavat liittimet ja 6 kk:n takuu.

## Megadrive 32X 1495,-

Nyt saat Megadriveen lisäpotkua hankkimalla 32X:n. 32X:ssa on kaksi Hitachin Risc-teknologiaan perustuvaa 32-bittistä prosessoria, uusi kuvankäsittelypiiri, joka mahdollistaa näytöllä yli 32 tuhatta väriä yhtäaikaa. Muistia laite tuo mukanaan 4 Mbit. Uudet 32:lle suunnitellut pelit ovat arcade-tasoa.

## Super Nintendo PAL

**Paketti 1:** Laite, peliohjain, Super Mario All Stars-peli. **1295,-**

**Paketti 2:** Laite, peliohjain, Fifa International Soccer-jalkapallopeli. **1295,-**

**Paketti 3:** Laite, peliohjain, Donkey Kong Country-seikkailupeli. **1295,-**

Jokaiseen SN-pakettiin sis. virtalähde ja tarvitavat liitäntäkaapelit.

**Com 2001 Oy:n tuotekuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.**

**Oulun Galleriassa, Isok. 23, 2. krs., on avattu**
**Com 2001 Oy:n noutopiste!**
**Avoinna ark. 10-19, la 10-15**

**Vain originaalissa on manuaali.**

**Postita tilaus jo tänään tai soita tilauskeskukseen**

**0600-9-2001**

**Puhelun hinta 5.30/min.+ppm.**
**Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15**

Gamer-pelilehden kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta, kunnes tilaaja irtisanoo sen. Tilaus laskutetaan 12 kk:n välein kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus.

☐ Tilaan Gamer-pelilehden kestotilauksena 249,-/12 nroa.
Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo,
☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo
☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

Vastaanottaja maksaa postimaksun

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard -korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

Voimassa

Tilaaja: ...
Osoite: ...
Postinro: ... Postitoimipaikka: ...
Puhelin: ... Allekirjoitus: ...
(alle 18 vuotta holhoojan allekirjoitus)

**Postita tilaus jo tänään**

SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO REILUN PELIN JÄSEN SSML

Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
– lain ja hyvien tapojen noudattamista
– rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.
**Com 2001 Oy lupaa.**

**Tilaa Com 2001 Oy:n Gamer-pelilehti, vain 68 penniä päivässä!!! Saat maahantuojan parhaat edut, asiantuntijoiden peliarvostelut, runsaasti tietoa tulevista peleistä ym...**

VISA
EUROCARD
MasterCard
OK

Com 2001
PL 536
90101 OULU
PUH. 0600-9-2001
FAX 0600-9-2003
5.30/min+ppm.

Vastauslähetys
90100/537

PE9501

**Wing Commander III: Heart of The Tiger**

**Origin/EA**

**PC CD-ROM**

**Versio:** a1.4FINL

**Minimi:** 486DX/50, 8 Mt RAM (XMS/EMS), VGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri

**Äänituki:** Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS, Wave Blaster, Roland(SCB-7, RAP-10, SCC-1, MT-32, LAPC-1), Ensoniq Soundscape, GUS (Max), General Midi

**Ohjaus:** N, H, J, FlightStick Pro, ThrustMaster

**Kiintolevy:** 20 Mt + 0, 8, 26 tai 42 Mt asennuksesta riippuen

**Testattu:** 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s

# Taru päättyy

**● ● Wing Commander III:sta, kolme miljoonaa maksanutta päätösosaa PC:n eräälle legendaarisimmista avaruusoopperoista on odotettu kuin kuuta nousevaa. Pääseekö se klassikkohyllylle edeltäjiensä kanssa vaiko roskakoriin Armadan ja Academyn seuraksi?**


Hävittäjän mahtava tulivoima karsiutuu pois torni tornilta.



Kattien pommittaja yrittää väistellä, mutta turhaan.

Ykkösessä akatemiasta valmistunut Christopher Blair astui Konfederaation palvelukseen tukilaus Tiger's Claw'lle. Puolustettuaan Vega-sektoria kilratheja vastaan hän auttoi tuhoamaan kilrathien salaisen aseen ja puolusti yksinäistä planeettaa kokonaista laivastoa vastaan.

Kakkososassa Blairin uraa hyytyi, kun häntä syytettiin Tiger's Claw'n tuhosta ja Blair siirrettiin hiljaiselle avaruusasemalle. Eipä aikaakaan, kun kilrathien hyökkäyksen varjolla Blair siirtyi tukialus Concordian miehistöön. Kilrathien sektoritukikohdan tuhoamisen jälkeen Blair lensi Salaisen Palvelun leivissä ja rakastui Angeliin, vanhaan tuttuunsa jo ykkösosasta. Datalevyjen lopuksi Konfederaatio näytti olevan voitolla, mutta voi! kilrathilaivasto lähestyy Maata.

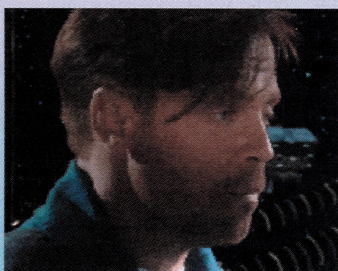
## Ilmestyskirja – Nyt!

Kilrathien yllätysisku on onnistunut ja kymmenet kaupungit ovat raunioina. Vaikka kissat saadaankin häädettyä pois, on Konfederaatio saanut takkiinsa. Tukialus Concordia on tuhoutunut ja Blair siirretään vanhalle tukialus Victorylle. Salaisessa palvelussa työskentelevä Angel on kadonnut, eikä Blair saa häntä mielestään.

Sota saa uuden käänteen, kun uusi superase lupaa pian muuttaa historian kulun ihmisille suotuisammaksi. Ja tietysti vain Blair on tarpeeksi pätevä lopettamaan neljäkymmentä vuotta kestäneen konfliktin yhdellä iskulla.









## Tuiki tuiki tähtönen

Wing Commander 3 jakautuu lennettäviin avaruustaisteluihin ja niiden välillä aluksella pyörivään juoneen, joka piirrosanimaation asemesta kerrotaan aitojen näyttelijöiden avustuksella. Itse sankarina häärii Luke Skywalkerinakin tunnettu Mark Hamill, muista hahmoista mainitsemisen arvoisia ovat amiraali Tolwynia esittävä Malcolm McDovell, Paladinia esittävä John Rhys-Davies, Victoryn kapteeni Jason Bernard ja entinen pornotähti Ginger Lynn Allen. Näyttelytyö on kautta linjan hienoa ja tuo kiitettävää vaihtelua muuten niin usein heikosti näyteltyihin romppupeleihin.

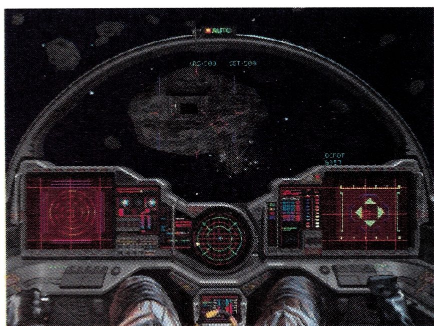
Wing Commander 3 on taas vaihteeksi "interaktiivinen elokuva", mikä tarkoittaa sitä, että pelaaja voi vaikuttaa keskustelun kulkuun. Kahdesta eri vaihtoehdosta valitaan, miten Blair suhtautuu milloin mihinkin, esimerkiksi hyvän pilotin jouduttua putkaan sankari voi suostutteluillaan saada tämän vapaaksi. Juonen kulkuun päätöksillä ei ole vaikutusta, ja välittömät vaikutukset tuntuvatkin lähinnä siinä, kuka on tarjolla siipimieheksi, miten Blair pärjää miehistön parissa ja solmiako suhde vaalean teknikon vaiko tummemman pilottityttösen kanssa.

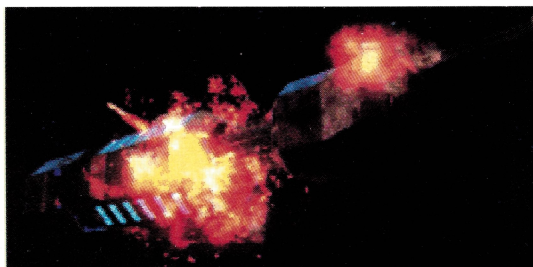
## Tarkkuus ennen kaikkea

Tärkein, eli lentäminen on myös saanut uuden upean ulkoasun. SVGA-grafiikka (640x480) tekee avaruudesta ja siellä liikkuvista näyttävän kokonaisuuden. WC3 käyttää bittikarttapäällystettyjä vektorialuksia, jotka ovatkin todella loistavia ja yksityiskohtaisia. Räjähdykset ovat nekin tyydyttävän kirkkaita tulipalloja ja aluksista jää jäljelle tuhoutunut runko.

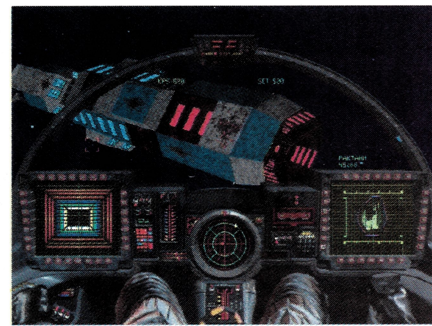
SVGA-lentely vaatii tietysti todella kovan luokan rautaa. Onneksi lento onnistuu myös perus-VGA:lla, jolloin ruudunpäivitys on vauhdikasta hitaammallakin laitteella, joskaan VGA-grafiikka ei pärjää esimerkiksi WC Armadalle. Origin suosittelee peliin Pentiumia, mutta kuuskutosessani suurin osa taistelusta soljui tarkkuusmoodissa kiitettävän vauhdikkaasti, ainoastaan suurten alusten vieressä oli pakko siirtyä VGA-moodiin. Ilman VLB- tai PCI-väyläistä näytönohjainta SVGA-lentelystä ei kannata odottaa erityisen vauhdikasta kokemusta.

Paitsi että taistelu on näyttävää



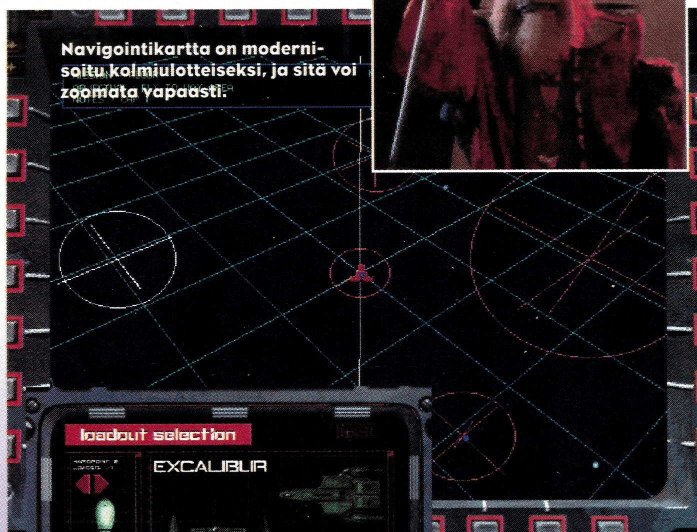


**Supertykki räjähtää ennen aikojaan, pienellä kattiavulla tosin.**







**Navigointikartta on modernisoitu kolmiulotteiseksi, ja sitä voi zoomata vapaasti.**




**Excalibur on lastattu muutaman ohjuksen lisäksi planeettoja tuhoavalla tehoaseelle. Mukana on myös kokeellinen verhouslaite, joka helpottaa elämää kilrathien kotiplaneetan yllä.**

**Planeetan kylmä pinta heijastuu katoavan räjähdyksen tuottamasta valosta.**

se myös kuulostaa hyvältä. Radiosta raikuu kilrathien solvauksia ja siipimiehen riemunkiljahduksia, kuolevat kissat karjahtelevat kirouksia ja läheltä lentävät alukset voi kuulla matalana moottoriäänenä. Musiikki on koko ajan mukavan vauhdikasta, joten kokonaisuutena lentäminen on todella audiovisuaalinen kokemus. Lentojen välissä kaikuva musa on viihdyttävää ja videopätkät ovat kokonaisuuksia omine taustaäänineen, puheineen ja musiikkeineen. Tekstin saa halutessaan esille puhetta tukemaan, mutta sitä tuskin tarvitsee jutustelun selkeyden ansiosta.

## Kissaturkki niskaan ja menoksi

Vaikka ulkoasu on muuttunut, itse lentelyn perusta on säilynyt ennallaan. Mukana roikkuu yhtä tehtävää lukuun ottamatta yksi siipimies, jota voi komentaa radion kautta, joskin ärsyttävänä puutteena suojattia ei voi määrätä pitämään näppejään erossa tietystä kohteesta. Siipimiehet ovat myös todella tehokkaita ja saavat yksinkin alas kilratheja niin vauhdikkaasti, ettei pelaajalle itselleen tahdo riittää riistaa.

Tervetullut uudistus on mahdollisuus tuhota isojen alusten tykkitornit. Varsinaiseksi maaliksi tykkejä ei saa lukittua, joten niihin on turha yrittää osua ohjuksilla. Kanuunat kuitenkin riittävät, ja alusten puhdistuksesta ennen tuhoamista tuleekin pian kannattava tapa, sillä risteilijästä lähtevä ilmatorjunta on pahimmillaan todella murhaavaa.

Polygonienginen ansiosta on mahdollista lentää vihollisen tukialusten läpi ja räiskiä lentokantta kanuunoilla, vaikka yleensä pelaaja karauttaa liidokkinsa tukialuksen kylkeen sisään pyrkiessään.

Ei niin hyvää ettei huonoakin: minua harmitti erityisesti suurten alusten tuhoaminen tavallisilla tykeillä. Poissa ovat hiuksianostattavan jännittävät torpedointireissut, jotka olivat aikanaan WC2:n ehdottamasti parasta antia. Toki torpedot ovat yhä mukana, mutta niitä ei enää välttämättä tarvita ja ne ainoastaan tuhoavat alukset tykkitulta nopeammin.

## Pintaliitoa kuun pimeällä puolella

Parinkymmenen tehtävän jälkeen olin hieman pettynyt suunnittelijoiden ideaköyhyyteen mitä tulee niiden innovatiivisuuteen. Tuttu- ja tuhoamis- ja saattotehtäviä riitti pilvin pimein, mutta mitään uutta ei ollut. Muutama rahtialus sentään piti pysäyttää tuhoamisen asemasta. Toki tehtävät ovat jännittäviä, mutta mitään TIE-Fighter -tyyppistä yllätyksellisyyttä tms. on turha hakea.

Siksipä ilahduinkin, kun ensimmäistä kertaa pääsin lentämään planeetan pinnalla. Pinnalla pelaaja saa tuhota muutamia rakennuksia ja räiskiä kimppuunsa syöksyviä hävittäjiä. Vaikka pintalentely ei mitenkään ihmeellistä olekaan, lisää se peliin omaa pikanttia viehätystään. Pelin kolmestakymmenestäviidestä tehtävästä planeetalle sijoittuu viitisen kappaletta.

# Wing...

WC3:n finaalitehtävä eroaa muuten toimintaa pursuavasta lentelystä kuin muste valkoisesta paperista. Taisteltuaan tiensä kilrathien kotiplaneetan pinnalle täytyy pelaajan navigoida tiensä pitkän ja uskomattoman tylsän kuilun läpi laukaistaakseen tuhoa tuottavan lastinsa. Vaikka rotkossa liitely sinänsä on jännittävää, onnistuu koneen nopeus tuhoamaan kaiken. Jos X-Wingin lopputehtävässä alus liikkui mopon nopeudella, on WC3:n lopussa aluksen nopeus verrattavissa lähinnä jalattomaan hevoseen ja matka kuilun halki tuntuu kestävä ikuisuuden aluksen kituuttaessa vaivalloisesti eteenpäin.

## Vanhassa vara paras

Lentäminen toimii hyvin ilotikulla, ja pelissä on myös vaihtoehtoinen lentomoodi, jonka pitäisi mahdollistaa sivuluisut, mutta itse en huomannut eroa tavalliseen. Kehnommat lentäjät voivat muuttaa aluksensa haavoittumattomaksi tai editoida vihollisen lentotaitoa ja vahingonkestoa. Helpoimmalla asteella viholliset tippuvat muutamasta osumasta ja lentelevät suoraan kuin naapurin viivoitin.

Teknisiltä vaatimuksiltaan WC3 on suorastaan kauhistuttava, ja 8-megainen 486:ni latasi tehtäviä pahimmillaan kymmenen minuuttia, kunnes sain asetukset kuntoon ja odottelu väheni kymmenesosaan. Syy ei ole rompun hitaus vaan muistin vähyys, ja peli pyöriikin hienosti CD:ltä.

Vaikka kahdessa vuodessa kasaantuneiden odotusten taakka on raskas, onnistuu WC3 vetämään pinnat kotiin. Lentämisestä on turha etsiä mitään strategista puolta tai suurempia uudistuksia, mutta toimintaa riittää ja peli saa adrenaliinin virtaamaan. Tarkkuusgrafiikka tekee pelistä todella kauniin ja juonta kuljettavaa videota on hauska katsella. Perusasiat eivät ole muuttuneet, vaan Wing Commander III on nautittava paketti ja hyvä päätös Wing Commander -trilogialle. Kilrathi-sanontaa lainatakseni "Miu Mau mukkaan".

**Tapio Salminen**

## WC 3 ja 8 megaa

Wing Commander 3 latailee 8-megaisessa koneessa tehtäviä pahimmillaan jopa kymmenen minuuttia, ja toimii muutenkin takkuisesti. Mutta apu on lähellä. Peli vaatii vain 360 kilotavua vapaata perusmuistia, joten käytämme ylimääräisen muistin hyödyllisesti.

Tee boottilevyke, jonne kopioit mahdollisimman minimoidun config.sysin ja autoexec.batin. Sijoita tarvittavat apuohjelmat myös levykkeelle, äläkä viitta kiintolevyn Dos-hakemistoon (kuulemma auttaa). Ei Smartdriveä eikä CD-ROM-buffereita XMS:ään, se vain hidastaa.

Ota ensin käsittelyyn config.sys. Etsi rivi, jossa on "BUFFERS=numero". Muuta luku (yleensä 25–30) 99:ksi. Jos riviä ei ole, lisää se. Tallenna.

Tarkista vapaa muisti komennolla MEM/C. Sitä lienee vielä yli 360 kilotavua, joten seuraavaksi CD-ROM-ajurien kimppuun. Etsi autoexec.batista MSCDEX, ja siitä myös bufferit, ( /M=luku). Kasvata lukua, tallenna ja tarkasta vapaa muisti, kunnes se on lähellä 360 kilon haamurajaa.

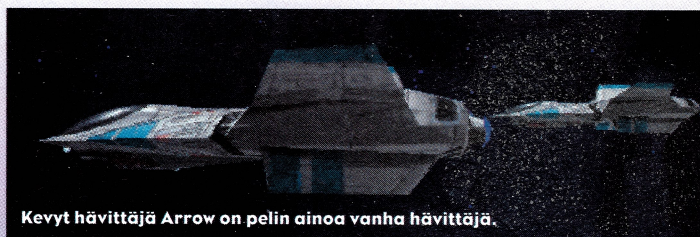
Pelaa ja hämmästy eroa.



Tavallisella VGA:lla lentäminen ei ole yhtä koreaa kuin SVGA:lla, mutta ainakin nopeutta piisaa.


Ennen tehtävän alkua Blair valitsee siipimiehensä.




Kevyt hävittäjä Arrow on pelin ainoa vanha hävittäjä.



Sodan viimeinen tehtävä on käsillä Blairin navigoidessa tietään kilrathien kotiplaneetan rotkoissa.

### Hyvää

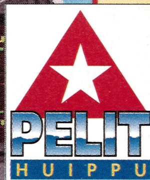
- Kaunis katsella ja kuunnella.
- Tarkkuusgrafiikkainen lentotaistelu liikkuu yllättävän vilkkaasti.
- Kiinnostava, joskin erittäin perinteinen, juoni.
- Video tasokkaasti näytelty.
- Taisteluja myös planeetan pinnalla (vihdoinkin!).

### Huonoa

- Vaatii todella tehokkaan koneen toimiakseen sujuvasti.
- Ei tarjoa paljoa uutta Wing Commandereihin jo tutustuneelle.
- Tappavan tylsä lopputehtävä.

**Toimintaa täynnä oleva, multimedialla höystetty avaruusammuskelu uskolliseen Wing Commander -tyyliin.**

**Räiskintä/simulaattori**



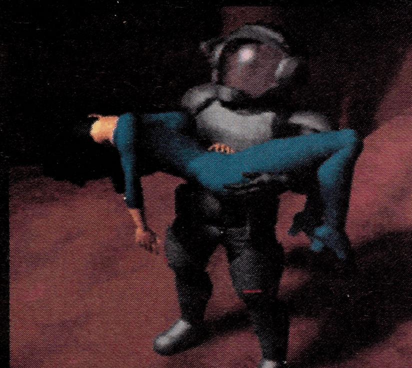


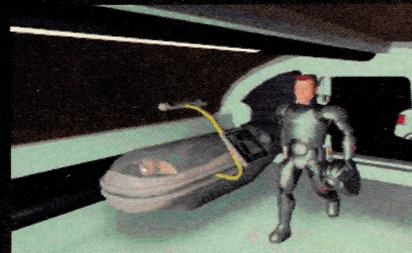

**Creature Shock**

**Argonaut Software/Virgin**
**PC CD-ROM**
**Minimi:** 486/25, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s, H
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro, 16, AWE32) GUS, General Midi, Roland Sound Canvas
**Kiintolevy:** 1-10 Mt asennuksesta riippuen, testattaessa 4 Mt
**Testattu:** 486/50, SB Pro, CD-ROM 300 kt/s

# Mörköooppera








CREATURE SHOCK

Osa CD-peleistä näyttää olevan suunniteltu vain multimediarajoittuneiden kateelliseksi tekemiseen. Massiivinen grafiikka kompensoidaan minimaalisella pelattavuudella. Creature Shock onnistuu kuitenkin varsin mukavasti yhdistämään kummatkin.

Maapallon massiivinen ylikansoittuminen on 22. vuosituhannen tulenpalava ongelma. Kolme jättimäistä Tribal-luokan avaruusalusta lähetettiin tutkimaan muiden aurinkokuntamme planeettojen soveltuvuutta ihmiselämään neljä vuotta sitten. Yksi niistä, Amazon, kuitenkin katosi mystisesti juuri ennen matkan päätöstä. Pelaajan tehtävänä on tutkia tapausta ja lähteä Lynx FTL -tiedustelualuksella matkaan kohti katoamispaikkaa.

Orgaaninen, ruokahalultaan valtaisa asteroidi paljastuu katastrofin syyksi: se on rouskaissut koko aluksen sisuksiinsa. Sen pinnalla näkyvään houkuttelevaan onkaloon sukellettua päästään ensimmäisen varsinaisen tehtävän kimppuun. Muukalaisten kynsistä pelastetun Amazon-aluksen kapteenin kuulustelussa paljastuu, että myös Saturnuksen kolmannessa kuussa, Tethyksessä, on havaittu outoa kuhinaa...

Creature Shockin tekijätiimi Argonaut Software pyrkii tekemään suoraan CD:ltä latautuvien kauniisti renderoitujen kuvien päälle ihan oikean pelin. Tähän asti useimmat vastaavat yritykset ovat jääneet lähinnä pakkotahtiseen kursorinheilutteluun, ja pelaaja on pakotettu katsomaan samoja kuvasarjoja kyllästymiseen saakka.

Creature Shock sisältää sekä lentelyä että käytävillä harhailua. Pelintekijät ovat onnistuneet muovaamaan rompulle sullotusta materiaalista ehyen kokonaisuuden, käytäväverkoston, jossa pelaaja voi liikkua tietyin rajoituksin vapaasti. Menosuuntaa voi vaihtaa kesken kaiken ja halutessaan pysähtyä hetkeksi miettimään syntyjä syviä. Eteneminen tapahtuu pienissä spurteissa rompulta latautuvan käytävänpätkän verran kerrallaan ja liike-efekti on miellyttävän pehmeä.

Käytävillä samoilu on tunnelmallista ja ristiin rastiin rakennettuina käytävät luovat vaikutelman suuresta avaruuskompleksista. Kerroksesta toiseen siirrytään kapuamalla ilmanvaihtoaukon läpi, käyttämällä hissiä ja jopa laskemalla seinämiltään mehevästi poimutettua liukumäkeä. Käytävänpätkien samankaltaisuuden takia paikantaju helposti hämärtyy ja kompassin lisukkeeksi kaipaisi automaattista kartanpiirtoa.

Melskaavat muukalaisoliot on saatu eläviksi tallentamalla rompulle riittävä määrä erilaisia hyökkäysliikkeitä. Lopputulos on vaikuttava: möröt ovat sanoinkuvaamattoman upeita ja heiluttavat ulokkeitaan riemastuttavasti asiallisten ääniefektien säestyksellä.

Jokaisella eteentupsahtavalla vastustajalla on heikko kohtansa, johon hiirellä liikuteltavan kursorin avulla sihdataan lasertulta. Liikeradat oppii nopeasti, minkä jälkeen uljainkin hirviö on helppoa hiiren ruokaa. Oikealla napilla saa aikaan hetkellisen suojan, jonka oikeaoppinen käyttö on välttämätöntä: karkuun kun ei ole mahdollista juosta eikä iskuja voi väistää.

Vaikka kursorin äärimmäisen tarkka sijoittelu ja nopeat refleksit ovat kaikki mitä pelaajalta vaaditaan, muukalaisrumiluksen nautittavia kuolinkorahduksia seuratessa pelin heikkoudet hetkeksi unohtuvat. Hinku löytää vielä rykevämpi ja kammottavampi vastus kasvaa lopulta melkoiseksi.

Kumpikaan peliin ympätyistä 3D-ammunta/lentovaiheista ei valitettavasti vakuuta. Ensimmäinen niistä tuo mieleen Novastormin, Psygnosiksen 3D-CD-räiskinnän. Aluksen käyttäytyminen on realistisempaa, mutta pelattavuus keskittyy pikemminkin oivaan väistelyyn kuin tarkkaan ammuntaan.

Toisessa lentovyörytyksessä pujotellaan pitkin kanjoneita ja seurataan sinivaloin varustettua muukalaiskapselia. Punavaloinen harhautuskapseli yrittää houkutella pelaajaparan turmiollisiin umpikujiin. Tämän vaiheen "perinteinen tietokonegrafiikka" ei sovi kokonaisuuteen.

Argonautin pojat ovat onnistuneet tavoitteessaan kiitettävästi: CD:ltä latautuvista osioista on väsätty simppeli, mutta parhaimmillaan tunnelmallinen ja ennen kaikkea näyttävä peli. Doomin kaltaiseen vuorovaikutuksellisuuteen Creature Shock ei ymmärrettävästi yllä, mutta on silti edustamansa lajityypin parhaita. Saavutus sekin.

Creature Shockin levykeversio olisi muuten yli viidensadan HD-korpun kokoinen. Olisipa siinä kotia kantamista!

JTurunen

## Hyvää

- Kaunista renderoitua hirviögrafiikkaa, kuin demoa pelaisi.
- Kävellen taitettavat vaiheet (2 kpl + lyhyehkö loppuepisodi) toimivat yllättävän hyvin.
- Tunnelmaa, tunnelmaa.
- Teknisesti hyvä, bugiton, ei vaadi koneen virittelyjä.
- Kolme eri vaikeustasoa.

## Huonoa

- Lentoepisodit (2 kpl) tuntuvat pakkopullalta.
- Kävelyvaiheetkin vaativat loppujen lopuksi lähinnä tarkkaa kursorin sijoittelua.
- Melko lyhyt.

**Rompulta suoraan grafiikkansa lataavat pelit ovat monesti tylsiä. Siitä Creature Shockia ei voi onneksi syyttää.**

Räiskintä



– No tervehdys ***limppu***naama, se on Kusti ku soittelee.

...

– Eiku mä olen nyt ***vähän*** pulassa, kun mun mylly alkaa jo olla vanha, ja pitäisi investoida uuteen, ni eksä tienny aika paljo näistä pee-ceistä?

...

– No mun nykyinen on tällanen kolmekasikutonen, ja se alkaa olla yhtä nopea kuin ***suomalais*sprintterit.**
Tietäsitsä mikä vois olla mulle ...

...

– ***Sulla*** myynnissä? Mulle sopiva kakskasikutonen, mut eiks se oo huonompi kun tää mun nykyinen.

...

– ***Ei*** vai? Vaikka se onkin numeroltaan pienempi?

...

– No hyvä, mä tuun kattomaan. Se on just paha, kun josset sä tiedä paljoakaan näistä asioista, niin sua ***voidaan* v i e d ä** aika ***pahastikin.*** On se hyvä, että on joku johon voi luottaa.

Taitaa Kustikin luottaa seuraavalla kerralla...

**The Magic Carpet**

Bullfrog/EA
PC CD-ROM
**Minimi:** 486, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s (486/50, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s), optimoitu Pentiumille
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro, 16), AWE32, Waveblaster, Adlib (Gold), PAS (16), MS Sound System, Roland MT-32, General Midi
**Ohjaus:** H, N, J, Forte VFX-1 HMD
**Kiintolevy:** 4 Mt
**Testattu:** 486/50, SB16/ GenMIDI, CD-ROM 300 kt/s

# Mies ja matto

**●● Falconin, Spitfiren ja Sopwith Camelin jälkeen Bullfrog tarjoaa mahdollisuuden kokeilla jotain kotikutoista. Magic Carpetissa mennä vihelletään taikamaton kanssa, tuhotaan suurin osa kaikesta liikkuvasta, ja kaikki tämä harmonian palauttamisen nimissä.**

Vanhat jumalat täyttivät elävät oliot manalla, ja ennen pitkää taikurit oppivat hyödyntämään manaa taikomisen raaka-aineena. Leppeä tutkimustyö vaihtui katkeraksi kilpailuksi, kaiken näköisiä hirviöitä manattiin esiin ja taikurit tappelivat keskenään. Niinpä eräs velho sai päähänsä tehdä taian, joka eliminoisi jokaisen kilpailijan. Minkä se kyllä tekikin, mutta tuhosi maailmankin lähes täysin. Tasapainon palauttaminen maailmaan jäikin sitten taikurin oppipojan harteille ja kyseisen oppipojan kuljettaminen taikamaton harteille.

## Linnani on linnani

Pelin idea on vallan yksinkertainen: jokaiseen viitenkymmeneen kenttään palautetaan tasapaino keräämällä tarpeellinen määrä manaa. Ja näin kulkee peli, kas peli kulkee näin: Timo Taikuri heittää ensin linnanrakennustaian sopivaan kohtaan ja sen jälkeen zoomaa matolla ratsastaen kohti lähintä (mieluiten hentoa) hirviötä. Kun sopiva saalis osuu näköpiiriin sitä pöllytetään tulipalloilla, kunnes se kuolee ja muuttuu manapalloiksi. Manapalloja töräytetään haltuunottoloitsulla, jolloin ne muuttavat väriään ja linnasta lähtee kuumailmapallo hakemaan niitä kotiin. Jos maailmassa on siviiliasutusta, sitäkin voi käydä loitsimassa hallintaansa, jotta saa manabonuksen.

Sitten lahdataan vähän lisää, kunnes manaa riittää linnan laajennukseen, jolloin tulee lisää ilmapalloja ja linnaan voi varastoida taas lisää manaa.

Hirviöeliminoinnin ohessa kipaistaan linnaan pikatäydentämään sekä manaa että terveyttä, ja jos käy niin hupsusti, että taikuri joutuu Manan majoille, hän herää henkiin taas manan majassa.

Pikku turbaanipää ei ole yksin manankorjuussa: kasvava joukko muita taikureita tekee samaa. Pitkään heistä (tai hänestä) ei ole muuta kiusaa kuin taipumus kääntää pelaajan manapalleroida, kunnes pikku hiljaa aggressio kasvaa ja tulipalloja tulee päin näköä.

Vähitellen manavaranto kasvaa ja oppipojan retale voi käyttää tukevampiakin loitsuja, oletta-

Magic Carpet



Jousimiesten suojaama kotilinna.

Tulipallot sytyttävät metsät tuleen ja tekevät kuoppia maastoon.

Ruukku sisältää loitsun, mutta laukaisee ampiaisansan.

Manaani varastava maagi on pian well-done.

Ilmapallot imuroivat manaa.

Peikot ja apinat nakkelevat kiviä.

Griffin: älä häiritse sitä, niin se ei häiritse sinua.



Vihollistaikurin hiiltyneet jäännökset.

en että hän ensin löytää ne. Hirviöitä kurmotetaan ensin pikkuisilla tulipalloilla, joista edetään salamien, pikatulipallojen ja meteorien kautta tulivuoriin ja jotakuinkin ydinpommia vastaavaan globaalikuolemaan. Mopon vauhdilla liikkuvaan mattoon voi loitsia tilapäisen jälkipolttimen tai turbopakituksen, lisäksi löytyy sellaista peruskamaa kuin terveyttä, suojaa, näkymättömyyttä, kuolleiden armeija sun muuta. Uudet taiat toimivatkin porkkanana, jolla pelaaja saadaan pelaamaan vielä yksi kenttä. Pääsääntöisesti loitsun poimiminen laukaisee ansan.

Magic Carpet tukee myös 2–8 pelaajan verkkopeliä, nollakaapeli- tai modeemipeliä siihen ei ole onnistuttu sijoittamaan.


Wywern on vähän hankalan puoleinen.

Kartta ja loitsuja.


Salamaa griffinille!

Kraken voi estää pelaajaa pakenemasta (paitsi jälkipolttimella).

## Carpet Diem!

Magic Carpet on taas niitä pelejä, joita ensimmäiset 10 minuuttia katselee vaikuttuneena. Bullfrogin maastorutiini on varsin uskomaton ja lopputulos todella realistinen, se peittoaa esimerkiksi Comanchen voxelit kaikessa muussa paitsi näkyvyydessä. Sumu on levinnyt Strike Commanderista Taikamattoonkin asti, joten näkyvyys rajoittuu semmoiseen sataan metriin. Hirviöt näyttä(ne)vät pikselimöykyiltä kuvissa, mutta livenä ne animoivat kivasti.

Komeasta maastosta ei tarvitse maksaa kohtuutonta hintaa: ISA-väyläisessä 486/50:ssani ruudunpäivitys heiluu pelattavuusrajan positiivisella puolella, ja kunnon näyttökortilla varustetussa muskelikoneessa maisema kuulemma liikkuu häkellyttävän kauniina. Nykivä ruudunpäivitys ei tee pelaamisesta samanlaista helvettiä kuin Strike Commanderissa, sillä loitsut osuvat jo kun tähtää sinnepäin ja matto ei voi törmätä mihinkään vaan kiitää kauniisti vuorten, talojen ja vastaavien yli, paitsi ei useissa kentissä olevien muurien yli.

Erilaisia grafiikkajippoja on muutenkin runsaasti. Funktionäppäimistä saa päälle ja pois sellaisia lisiä kuin pehmennys, varjot, fraktaalitaivas, heijastava vesi ja vauhtiviivat. Tosi tappokoneiden omistajat voivat vielä vaihtaa päälle SVGA-tilan.

Todellista innovatiivisuutta edustavat kuitenkin 3D-ruudut, eli pelin saa kolmiulotteiseksi joko mukana tulevilla punaviherlaseilla tai vääntämällä silmät solmuun ja tuijottamalla ruudulla olevaa "taikakuvaa" tyyliin Ilta-Sanomien sotkulta näyttävät kuvat. Minä en onnistunut.

Äänissäkään ei ole haukkumista: taustamuzak ei häiritse peliä, ja digitoituja efektejä on runsaasti. Erikoisesti kylien arabinkielinen taustapulina on oiva efekti.

## Snailfactor one! Engage!

Taikamatossa on ongelma: röpönäytönohjaimella varustetussa 486/50:ssäni paitsi että ruudunpäivitys nykii, oudosti myös itse peli käyttäytyy kuin siinä olisi hidastuslooppi. Matto liikkuu (ilman jälkipoltinta) löysää kävelyvauhtia, sen kiihdyttäminen ja/tai peruuttaminen vaatii hirveää näppäintenhakkailua, ja se kääntyy kuin raskas pommikone.

Yhdistettynä hirviöiden vaatimiin tuliannoksiin tasojen läpäisy kesti pahimmillaan tuntikausia, ja kun tilannetta ei voi tallentaa kesken lentelyn, alkoi minua siepata.

Vaikka Magic Carpetissa on kaikki kohdallaan, muuttujien arvot kaipaisivat hienosäätöä. Lisää vauhtia, tuhovoimaisempia aseita ja nopeammin kertyvää manaa, niin Taikamatto olisi aivan toista luokkaa. Nyt se on minun makuuni pikkainen väliinputoaja: ei tarpeeksi vauhtia ja tappovoimaa, eikä tarpeeksi strategiaa.

Laaksosen kanssa suoritettu vertailutesti kertoi sen, että jostain syystä syystä sekä ruudunpäivitys että koko peli toimivat hänen koneellaan aivan eri vauhdilla. Miksi? Taivas tietää, mutta tuskin kertoo.

Magic Carpetia kannattaa ensin kokeilla Pelit-purkista löytyvällä demolla.

**Nnirvi**

## Hyvää

- Upea grafiikka ja hyvät äänet.
- Paljon kamaa.
- Peli-idea on hyvä.
- Multiplayer-optio.

## Huonoa

- Peli laahaa.
- Ei tallennusmahdollisuutta pelin aikana.
- Multiplayer vain verkossa.

**Välillä laahaava, strategiamaustettu ammuskelu.**

**Ammuskelu/strategia**


82



# Populous meets Doom

Ristiin menevät mielipiteet. Johtuneeko erilaisista testimikroista vai erilaisesta mausta, mutta minut Magic Carpet valtasi eikä ole irti päästänyt. Matolla lentelyssä ja pelin maailmassa on kummaa magiikkaa.

Eniten tulee mieleen unet, joissa leijutaan ilmassa ja kaikki on sopivasti eteeristä. Tarkemmin ajatellen, tässähän sekoitetaan Doomin kaltainen vapaa liikkuvuus ja ammuskelu Populouksesta tuttuun jumalaiseen rooliin. Pelkkä sulava lentäminen ja tulipallojen paiskominen sinänsä viehätti aluksi, mutta itse sisältökään ei vielä ole tympinyt.

Illuusiota ei varmaan synny jos ohjaukset eivät tottele, tasot tuntuvat loputtomalta tahkoamiselta ja peli tahmaa. Minulla asia oli kuitenkin täysin päinvastoin.

Ohjaukset olivat välillä jopa turhankin vikkelät, ruutu vilistää uskottavan nopeasti ja yhdenkään tason aikana en ole turhautunut. Ensimmäisiin kymmeneen kului vartista puoleen tuntiin tehokasta peliaikaa kuhunkin ja nekin rattoisasti. Näin siis VGA-tilassa, SVGA tökki pahasti, mutta se vaatiikin Pentin.

Bullfrogin pelisysteemi on teknisesti todella huima. Maasto näyttää uskomattomalta, eikä edes pahemmin pikselöidy läheltä katsottuna. Sumu pois niin tämän systeemi olisi paikallaan lentosimuissa.

Bullfrog on kuitenkin onnistunut tekemään harvinaisen ainutlaatuisen yhdistelmän vapaata toimintaa ja kevyttä strategiaa. Idealtaan ja toteutukseltaan Magic Carpet on minulle kirkkaasti vuoden toimintapeli.

**Kaj Laaksonen**

**Testattu: 486DX2/66, 16 Mt, SB Pro, SFX1000 CM, Cardex Cobra VLB SVGA, CD-ROM 150 kt/s.**

**93**

# Apostolin kyytiä

**Dragon Lore: The Legend Begins**

**Cryo/Mindscape**
**PC CD-ROM**
**Minimi:** 486/33, 4 Mt RAM (XMS/EMS), VGA, CD-ROM 300 kt/s, H
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro, 16)
**Kiintolevy:** Asennuksesta riippuen 8 Mt, 16 Mt, 28 Mt
**Testattu:** 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, CD-ROM 450 kt/s




Dragon Lore on jälleen yksi niistä romppupeleistä, joita on odotettu kiihkeästi jo pitemmän aikaa. Odotukset ovat kohonneet kuukausi kuukaudelta korkeammalle, joten olisikin pieni ihme, jos kaikki ne täyttyisivät. Peli, joka kehuu jatkavansa tarinaa seuraavassa osassa, kertoo nuoren Wernerin matkasta sumuisen fantasiamaan halki isänsä paikalle.

## Satuhetki

Onnellisessa fantasiamaailmassa keskiaikainen sivistys kukoisti ja rauha vallitsi. Haltiat, peikot ja monet muut rodut elelivät auvoisasti rinta rinnan ja järjestystä valvoivat lohikäärmeillä ratsastavat lohikäärmeprinssit, joiden oikeudet siirtyivät suvussa eteenpäin vanhimmalle pojalle. Eräänä päivänä maailmaan hyökkäsivät tuhovimmaiset örkit ja taisteluun tottumattomat rodut joutuivat vetäytymään turvaan eristyneeseen laaksoon. Ainoan sisäänkäynnin turvaksi rakennettiin korkea muuri, jota lohikäärmeprinssit valvoivat.

Prinssit alkoivat kuitenkin pian kinastella keskenään ja eräänä aamuna prinssi Axel von Wallenrod löytyi kuolleena linnastaan. Epäilyt lankesivat toiseen prinssiin, väkivaltaiseksi tunnettuun Haagen von Diakonoviin, mutta todisteita ei ollut. Diakonov ei kuitenkaan tiennyt, että Wallenrodilla oli nuori poika. Murhayönä isä lähetti poikansa uskollisen maanviljelijän kasvatettavaksi, ja poika varttui tietämättömänä vanhemmistaan. Nyt, pojan aikuistuttua, maanviljelijä kertoo hänelle totuuden ja lähettää hänet ottamaan paikkansa prinssien joukossa. Isänsä sormus taskussaan Werner lähtee kohti sukunsa linnaa ja tulevaisuuttaan.

## Liikavarpaitahan tästä tulisi

Jos Dragon Lore olisi elokuva, se olisi roadmovie, sillä jo alusta lähtien pelissä pääasiassa kävellään paikasta toiseen. Matkan varrella Werner törmää Diakonovin suvun edustajiin, haltioihin, lohikäärmeisiin ja moniin muihin fantasiavakioihin.

Peli on kuvattu kokonaan sankarin silmien kautta, eli pelaaja seikkailee kolmiulotteisessa maailmassa hirviöitä mätkien. Mitään Underworld-tyylistä vapaata liikkumista on kuitenkin turha odottaa, sillä sankari kääntyy ennalta määrätyissä 45 asteen kulmissa. Eteenpäin liikutaan muutaman askeleen hyppäyksin kuin Beholdereissa ikään. Tämä vanhanaikainen tekniikka aiheuttaa aika-ajoin latausaikatuskaa, koska joka kuva ladataan erikseen rompulta.

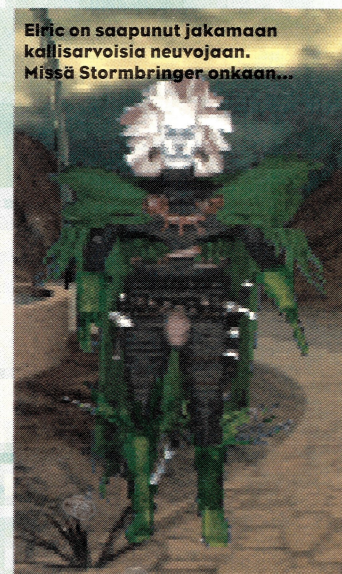
Taide on kauttaaltaan renderoitua, mikä tekee maastosta hieman hassun oloisen. Maasto on hyvin mitäänsanomaton, se toimii, muttei ole mitenkään erityisen kaunis. Alan hiljalleen kyllästyä renderoimalla tuotettuun peligrafiikkaan, sillä usein käsityönä saadaan aikaan huomattavasti parempaa jälkeä. Varsinkin hahmoanimaatioissa Dragon Loren renderoidut ihmiskasvot ovat hassun kulmikkaita ja koomisia. Vain muutamassa tapauksessa taide on todella kaunista, kuten suuren lohikäärmeen majesteetillisesti liitäessä ruudun halki.

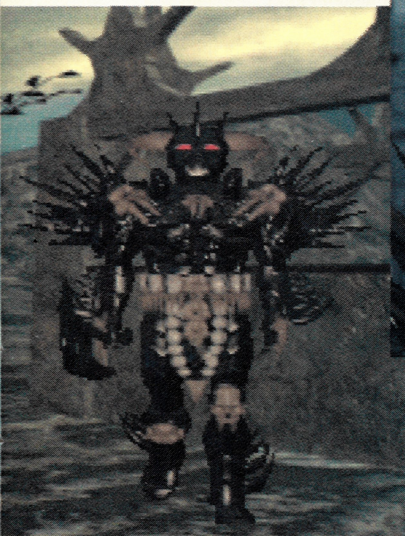
Paikasta toiseen liikuttaessa peli näyttää pienen animaatiopätkän, jossa sankari tallustelee tiellä kävelykeppi kourassaan. Aluksi nämä pätkät tuntuvat mukavilta, mutta pitemmän päälle niihin kyllästyy. Pätkiä on myös aivan liikaa, ja pian peli alkaakin tuntua pelkältä edestakaisin kävelemiseltä.

## Pikkulohhari lentää

Werneriä ohjaillaan hiirellä, jonka kursori on pelin nimen mukaisesti tyylitelty lohikäärmeen


Suon keskellä odottava pöllötalo kuuluu mustalle haltijalle.


Elric on saapunut jakamaan kallisarvoisia neuvojaan. Missä Stormbringer onkaan...





Kaiken pahan alku ja juuri, lordi von Diakonov.



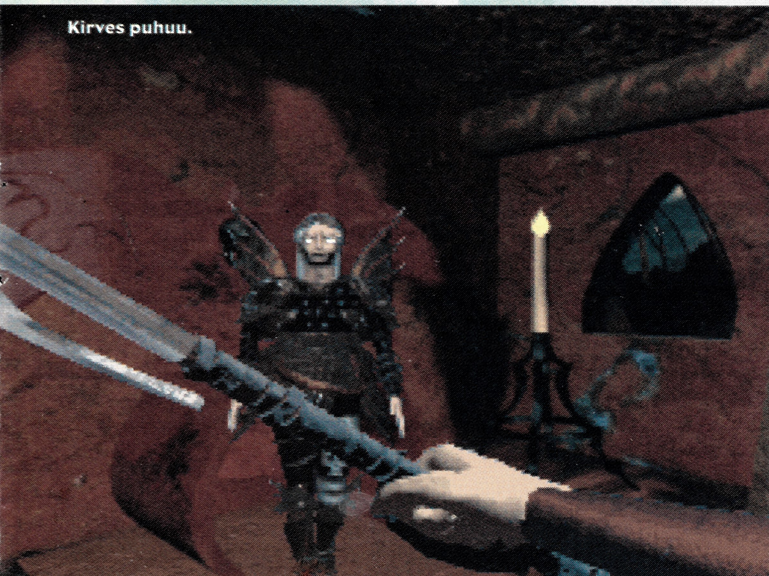
näköiseksi. Hosumalla pikkulohharia eri puolille ruutua sen ulkonäkö muuttuu osoittamaan mahdollisen toiminnon. Jos eteenpäin on mahdollista liikkua, nyökkäilee lohhari kulkusuuntaan. Vivun kohdalla ötökkä heiluu ympäriinsä vasara suussaan toiminnan merkiksi. Suurimman osan ajasta pelaajan tarvitsee vain klikkailla hiiren vasenta nappia liikkuakseen. Pelaaja voi myös tutkia kuolleiden vastustajiensa ruumiit hiiren oikeaa nappia painamalla, vaikkei sitä manuaalissa mainitakaan.

Joskus harvoin tarvittavan inventaarion saa näkyville napauttamalla hiirellä ruudun vasenta ylänurkkaa. Kamaruudussa voi yrittää yhdistellä tavaroita toisiinsa ja aseistaa Werneriä mielensä mukaan.

Kun hahmo on saanut kirveen kouraansa hän voi nuijia hankalia vastaantulijoita hiiren oikeaa nappia painamalla. Kursorin sijainnista riippuen lyöntejä on neljä erilaista, mutta silti taistelu on onnettoman tylsää huitomista. Vihulaisiin on kaiken lisäksi vaikea osua, sillä vastustajat loikkivat esteettä ympäriinsä pelaajan joutuessa kääntymään typerissä valmiskulmissa. Onneksi miekan ei tarvitse puhua kovin usein.

Miekkailun lisäksi voi myös taikoa. Loitsut koostuvat kolmesta eri riimusta, jotka valitaan ruudulle ilmestyvistä vaihtoehdoista. Taikavalikoima ei ole suuren suuri, eikä taikoja yleensä käytetä kuin yhden kerran.

Inventaarioruudusta voi tarkistaa Wernerin kunnon, sekä sen, onko hän ratkaissut ongelmansa väkivallalla vai oveluudella. Jos mittari alkaa painua toiselle puolelle, menettää Werner joidenkin lohikäärmeprinssien tuen. Tätä tukea hän tarvitsee lopullisessa äänestyksessä, jossa olemassa olevat prinssit päättävät Wernerin pääsystä heidän joukkoonsa.



Kirves puhuu.

## Kokeile kaikkea kaikkeen

Patikkamatkojensa lomassa sankari törmää välillä keskustelukykyisiin hahmoihin. Tällöin pelaajan tarvitsee vain aloittaa jutustelu, mitään mahdollisuuksia keskusteluun vaikuttamiseen ei ole. Tarinaa täytyy joskus toistaa useamman kerran, ennen kuin tarvittava informaatio saadaan kakistettua julki. Joskus hahmot peräti lahjoittavat Wernerille esineitä, jotka automaattisesti siirtyvät inventaarioon.

Dragon Loren harvat ongelmat eivät ole liian vaikeita, mutta niiden keksiminen vie silti aikansa vinkkien vähäisyyden takia. Vinkkejä ei tipu ollenkaan, eikä tavaroistakaan anneta nimen lisäksi muuta kuvausta. Mistä hitosta minun pitäisi tietää, että lahden rannalla suutaan aukovalle mömmölle pitää antaa omena kuljetusta varten? Ratkaisut tapahtuvatkin kokeilemalla kaikkia esineitä, kunnes oikea löytyy. Tylsää ja aikaa vievää.

## Hiljaisuuden ääniä

Wernerin renderoitu maailma on surullisen hiljainen. Musiikkia ei pelin aikana kuulu ollenkaan, ja vähäiset tehosteetkin ovat parhaimmillaan säälittäviä. Muutaman kerran jouduin kokonaan kytkemään äänen pois päältä hermojani säästääkseni. Ainoastaan hahmojen puhe on siedettävää, ja jutut saa halutessaan esille myös tekstinä. Tämä tosin onnistuu hankalasti vain asennusohjelmasta käsin. Muutamaa äänien sekoamista ja totaalikaatumista lukuunottamatta peli on mukavan bugiton, ja yleensä pelaaminen CD:ltä sujuu ilman suurempia ongelmia.

Tämä ei kuitenkaan muuta mitenkään sitä tosiasiaa, että Dragon Lore on onnettoman tylsä peli. Suurin osa peliajasta kuluu paikasta toiseen kävelyyn, mikä ei vastaa ainakaan minun käsitystäni hyvästä seikkailusta. Kun taidekin on mitäänsanomatonta ja äänet olemattomia, ei Dragon Lore jaksa viehättää muutamaa päivää kauempaa.

**Tapio Salminen**

### Hyvää

- Pelissä on vain kaksi CD:tä.
- Pyörii siedettävästi rompulta.

### Huonoa

- Tylsä ja mitäänsanomaton grafiikka.
- Käytännössä ei lainkaan musiikkia.
- Huonot ja vähäiset tehosteet.
- Liikaa kävelyä, liian vähän peliä.
- Täysin tuuriin ja kokeiluun perustuva ongelmien ratkaisu.
- Jatko-osa on jo valmisteilla .

**Tylsä peli, jossa kävellään tekemisen sijasta. Kahdesta rompusta huolimatta vaisun näköinen ja kuuloinen.**

**Kävely**

**65**

| Transport Tycoon |
| --- |
| MicroProse |
| PC |
| Versio: 1.06.11 |
| Minimi: 386/4 Mt, VGA, hiiri |
| Ääni: Sound Blaster (Pro, 16), Soundscape, Soundman Wave (16), GUS, AdLib Gold, PAS (16), AWE 32, Sound Canvas, General Midi, Roland LAPC-1/MT-32 |
| Kiintolevy: 4 Mt |
| Testattu: 486/50, SB-16+GenMidi |

# Kiskoja ja kiskontaa




Työkaluvalikot ovat varsin itsestäänselviä.




Lentokenttä.

Junilla on outoa viehätystä. Silloin, kun lapset vielä leikkivät eivätkä vain ahdistuneet Varjoankasta, lastenhuoneen lattiaa kiersivät pikku raiteet, joilla Airfixin pikku-ukot jäivät herrojen Märklin ja Fleischman tuotteiden alle niin, että lastina olleet legot lensivät.

Raiteitten suosio säilyy, vaikka ne siirtyvätkin tietokoneeseen. MicroProsen Transport Tycoonille voi siis povata loistavaa tulevaisuutta.

## Ei vain junia

Vuosi on 1930 ja pelaajalla on kuljetusfirma. Aseinaan linja- ja kuorma-autot, junat, laivat ja lentokoneet, hänen pyhä tarkoituksensa on rakentaa kuljetusverkosto, josta tulee rahaa! Rahaa! Rahaa! Alun antiikkivehkeet päivittyvät ajan kuluessa, ja peli vihelletään poikki vuonna 2030. Samassa hiekkalaatikossa hyörii myös kahdesta seitsemään tietokonevastustajaa.

Haaveet Railroad Tycoonin jatkosta kannattaa haudata: pelin takana on britti Chris Sawyer, ei Sid Meier. Vaikka Transport Tycoon tarjoaakin junien lisäksi muita kuljetustapoja ja leikkii olevansa strategiapeli, sen ei pidä antaa hämätä: junat ovat valokiilassa. Muut ajoneuvot soittavat toista viulua liikkuen määränpäidensä väliä hiljakseen rahaa keräten, kun suurin osa peliajasta menee junien kanssa leikkimiseen.

Mitä strategiaan tulee, ihan alkua lukuunottamatta rahaa tulee tarpeeksi ja peli muuttuu pienoisrautatien digitaalivastikkeeksi ja on lähinnä puuhastelupeli SimCityjen tyyliin. Mikäli ei välitä siitä, että vastustajat yleensä nettoavat enemmän rahaa, heistä koituva haitta jää maastoesteisiin ja rahdista kilpailuun.

## NirviCorp – yhteyksien tekijä

Alussa maa on autio ja tyhjä, ja pelaajan henki vaeltelee kartan päällä etsien sopivia paikkoja rakentaa liikenneyhteyksiä. Siellä täällä on pikkukaupunkeja, joiden välille voi ja pitää kehittää matkustajayhteyksiä. Niinpä niihin rakennetaan asemia, lentokenttiä, bussipysäkkejä ja lastauslaitureita, ja pistetään pikku ajoneuvot risteilemään.

Varsinainen iso raha alkaa liikkua siinä vaiheessa, kun tuotantolaitoksille onnistuu kuljettamaan niiden vaatimia raaka-aineita. Voimalaitokset vaativat hiiltä, tehtaat raaka-aineita, sahat puuta ja sillai. Esimerkkinä pisin mahdollinen kuljetusketju: juna voi esimerkiksi kuljettaa rautamalmia terästehtaalle, joka tekee siitä terästä, jonka voi kuljettaa toiselle tehtaalle, joka tekee siitä tavaraa, jotka voi heivata sopivaan kaupunkiin.

Jokainen lasti vaatii omantyyppisensä vaunun, kuorma-auton tai laivan. Transport Tycoonissa on se pikku ongelma, ettei juna voi vaihtaa vaunuja asemalla automaattisesti Railroad Tycoonin malliin, joten toinen matkoista on yleensä tyhjäkäyntiä. Paitsi jos on vähän masokisti, jolloin voi käsin nipsutella vaunuja paikoilleen ja pois.

Huonossa, kehnossa ja surkeassa manuaalissa ei mainita sitä, että asemia voi linkittää toisiinsa rakentamalla ne kylki kylkeä vasten. Näin sitten vaikka laivat ja kuormurit voivat kuljettaa asemalle hiiltä, jonka juna heivaa voimalaan.

Hyvät liikenneyhteydet ja runsas trafiikki tekee ihmeitä kaupungille. Se laajenee, rakentuu ja paisuu, ja harvakseen saattaa maastoon kohota uusia tuotantolaitoksia. Pelaaja voi jopa vaikuttaa kaupungin kehitykseen. Tieverkon kehitykseen voi heittää rahaa, kustantaa uusia kaupallisia rakennuksia, mainostaa omaa firmaa ja pystyttää patsaita oman egon kohotukseksi. Kunnolla satsaamalla voi ostaa itselleen kuljetusyksinoikeuden vuodeksi.

Varsinainen nahinantapainen muiden firmojen kanssa käydään, kun samassa kaupungissa on useampi asema. Tavara ja matkustajat kasautuvat sille, jonka palveluihin ollaan tyytyväisiä. Logiikassa on vähän ihmettelemisen varaa: esimerkiksi matkustajat ovat tyytyväisempiä junaan, joka odottaa kunnes koko juna on porukkaa täynnä kuin nopeasti, tasaisin välein paikasta toiseen seilaavaan junaan. Toinen keino matkustajien houkutteluun on istuttaa puita aseman ympärille.

TransTycoonin heleän vihreään maailmaan mahtuu karmivia katastrofejakin. Yleisimpiä ovat lento-onnettumuudet, joita tuntuu tapahtuvan vähän turhankin usein, ja hyvänä kakkosena ovat junien alle jäävät pikkuautot.

Pilkahtaapa Tycoonissa huumoriakin. Saatuani ilmoituksen katastrofista öljynpuhdistamossa poksahdin paikalle katsomaan






**Ruudukko kertoo, miltä alueelta tuleva asema kerää matkustajia ja tavaraa.**

mikä on hätänä, vain nähdäkseni pikkuruisen F-15-hävittäjän olevan matkalla kohti kartan reunaa. Heh heh! Vai semmoinen katastrofi...

## Homma hoituu

Transport Tycoonilla leikitään tarkassa 640x480-tilassa ja tietysti hiiren voimin. Eikä grafiikassa valittamista olekaan: pikkujunat puhaltavat pikku savupilviä ja muut somat ajoneuvot mennä vipeltävät. Valikoista saa esille työkaluja, graafisia käppyröitä, tilitietoja ja muuta vänkää tietofriikin iltapuhteeksi. Käyttöliittymä on helppo oppia ja onneksi onkin, sillä manuaali on, kuten jo valitin, kehno.

Tycoonin digitoitu äänimaailma on runsas: junat pörisevät, hevoset hirnuvat, lehmät ammuvat ja raiteenpalaset tömpsähtävät paikalleen. Taustalla soi jatsin renkutusta, eikä varsinaista korvinkuultavaa eroa kenraali Midi- ja FM-sovitusten välillä juuri ole.

## Tekoäly hoi!

Transport Tycoon on melkein tappavan hyvä peli, mutta mikään ei ole täydellistä. SimCitiaaninen päämäärättömyys närsii: vaikka rahaa on WC-käyttöön asti, ei sillä voi tehdä mitään tosi tyydyttävää, niin kuin ostaa kilpailijoita. Jo yhteen peliin kuluu muutaman viikon illat, sillä pelin aika soljuu varsin hiljakseen, päivä kerrallaan. Onneksi TT:ssa on aina jotain pikku puuhastelteltavaa, jollei muuta niin ratojen oikaisua ja reittioptimointia.

Huomattavasti ärsyttävämpä (tai huvittavampaa) on tekoälyn puutteellisuus. Tietokonemoguli rakentavat välillä niin surrealisti sia kuljetusverkostoja, että M Märklinin haudan päältä varmas ti sora lentää edesmenneen kiep puessa hurjasti keskiakselins ympäri.

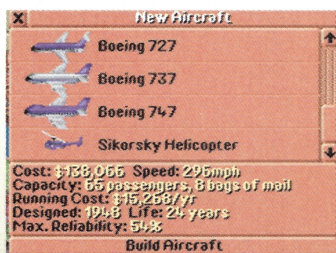
Lisäksi omat junat tajuava reittinsä niin huonosti, että käy tännössä on parasta rakentaa rai de per juna. Signaalitolpilla ei sa kuin sekaannusta aikaiseksi, ver tauskuvallisilla esimerkeillä leik kiäkseni Rovaniemi–Oulun mat kustajajuna ajaa ympyrää Pasilas sa, ja etelän tavarajuna kolhii po roja pohjoisessa, kunnes kummatkin törmäävät jossain Keski-Suomessa.




Muihin harmittaviin vikoihin kuuluu ala-arvoinen manuaali ja asemien ja lastauspaikkojen loppuminen kesken jo varsin nopeasti. Chris Sawyer puolustautuu sillä, että asemarajoituksen kasvattaminen olisi tehnyt Tycoonista pelikelvottoman muilla kuin muskelikoneilla, ja että loppupuoli pelistä kannattaa muutenkin käyttää reittien optimointiin. Jaa. Ongelma onkin siinä, että kun purkaa oman tuottamattoman asemansa pystyttääkseen sen jonnekin muualle, tietokoneen pentele nappaa vapaan lokeron heti.

Tärkeintähän on pelaamisen ilo, ja Transport Tycoonin kanssa on kuitenkin ilo nyhveröidä pimeinä talvi-iltoina. Rautateiden rakentelu on niin terapeuttista toimintaa.

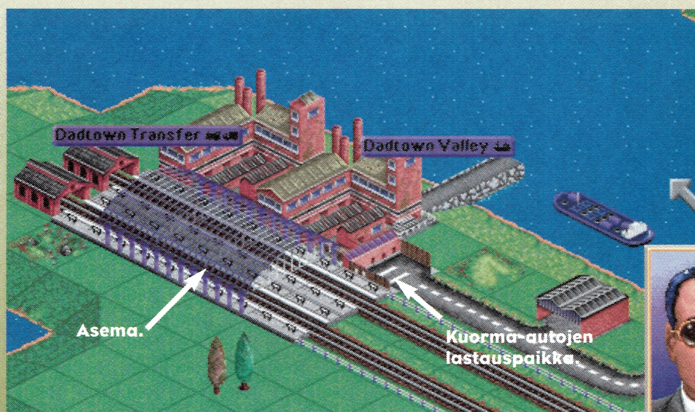
**Nnirvi**




**Junkers JU-52:sta päästään pikku hiljaa edistyneempiin koneisiin.**



**Huimaa jännitystä: juna kurvissa.**




**Rakentamalla lastauspaikat vieri viereen voi kuljetustapoja linkittää.**

## Hyvää

- Näyttävä grafiikka.
- Hauskaa puuhastelua.

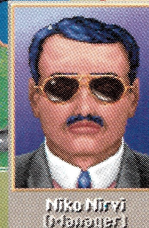
## Huonoa

- Kehno manuaali.
- AI on tyhmä.
- Päämäärättömyys.

**Kiva kuljetuspeli SimCityn rinnalle pelihyllyyn.**

Puuhastelu

**87**



# HERCciä hetkiä

**MetalTech: EarthSiege**

**Dynamix**
**PC, PC CD-ROM**
**Versio:** 1.0
**Minimi:** 386DX/33 MHz, 4 Mt RAM, VGA
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro, 16) AdLib, Roland MT-32/LAPC-I, General Midi
**Ohjaus:** H, N, J, FCS, FS PRO, FLCS, WCS II, RCS
**Kiintolevy:** 5/12/32 Mt (CD), 23 Mt (korppu) + 8 Mt Speech Pack
**Testattu:** Pentium 90 MHz, 16 Mt RAM (puhdas XMS), SB Pro + GMIDI, CD-ROM 300 kt/s



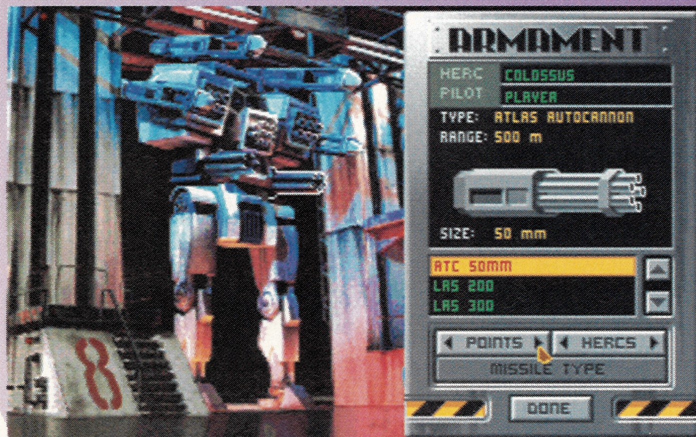

**●● Tonnien painoisissa jättiroboteissa on Sitä Jotain, sääli että sitten Mechwarriorin ei kunnon taistelurobottipelejä ole tullutkaan. Ennen kuin nyt. Activisionin ikuisuusprojektia, Mechwarrior II:sta odotellessa Dynamixin EarthSiege tarjoaa metallimiesten ystäville purtavaa.**

MetalTech tai Battletech, 'Mech tai HERC, käytännössä sillä ei ole isoa eroa. Herculan on taistelurobotti, joka on 5–10 metriä korkea ja painaa 20–80 tonnia. Robotin yläosassa on erikseen ohjattava, 45 astetta joka suuntaan kääntyvä torni mahtavine asearsenaaleineen. Suuresta koostaan huolimatta nämä helvetinkoneet liikkuvat 45–85 kilometriä tunnissa ja tyypistä riippuen Herculaniin voi kiinnittää 3–9 tuhovälinettä.

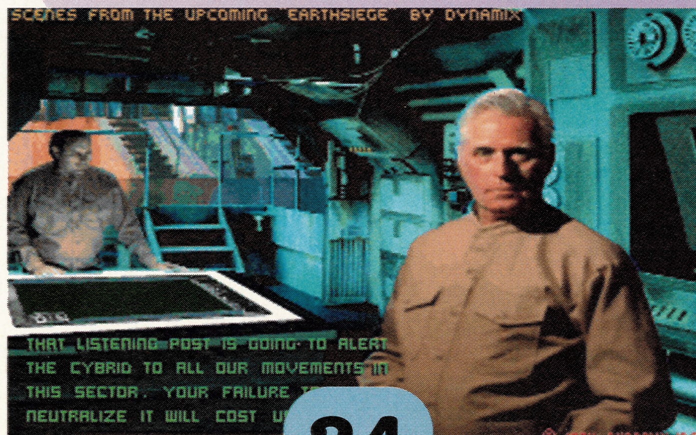
EarthSiegen tausta on kuin Terminatoreista käännetty. Vuonna 2500 läpimurto tekoälytutkimuksessa aiheuttaa luonnollisesti lähes jokaisen Herculan-taistelurobotin konvertoinnin tietokoneen hallintaan. Kun suuryhtiöiden sodat vihdoin riistäytyvät käsistä ja ydinpommit poksahtelevat, supertietokone Prometheus huomaa tilaisuutensa tulleen ja sen hallinnassa olevat taistelurobotit, cybridit, kääntyvät ihmistä vastaan.

Mutta ihminen on sitkeä kuin torakka ja taistelee vastaan. Vanhoilla HERCeillä varustettu pieni vastarintaliike käy epätoivoista taistelun cybridejä vastaan, jopa menestyen. Mutta se ei riitä: ennen pitkää cybridien tuotantokapasiteetti ratkaisee sodan robottien hyväksi.

Sinut lähetetään ajassa taaksepäin suoje...äh, sinä olet vastarintaliikkeen uusin pilotti. Ja tehtävän pitäisi olla selvä.




Lasereita vai luoteja?




Komentaja ei ole vaikuttunut.

## Romua keräämässä

EarthSiegessä laserit välähtelevät ja raketit viuhuvat, mutta pelkän taistelun lisäksi kampajalla on strategisempikin puolensa. Vastarintaliikkeet resurssit ovat nimittäin rajalliset, ja henkiinjäämisen lisäksi pitää pelaajan huolehtia siitä, että tuhotuista cybrideistä saadaan irti raaka-aineita, varaosia ja uutta aseteknolgiaa, jottei kentälle mennä purkalla paikatuilla HERCeillä. Pelin alussa tukikohdassa on neljä taistelukelpoista Herculania, mutta uusia ja isompia robotteja voi rakentaa, kun kerää tarpeeksi materiaalia.

Tehtävätyyppejä on pelissä kahdeksan, tiedustelua, pelastustehtäviä, saattokeikkoja ja muita perustyyppejä. Onneksi cybridejä ei tarvitse aina kohdata yksin, mukana roikkuu yhdestä kolmeen siipimiestä, ja kommunikointikin onnistuu.

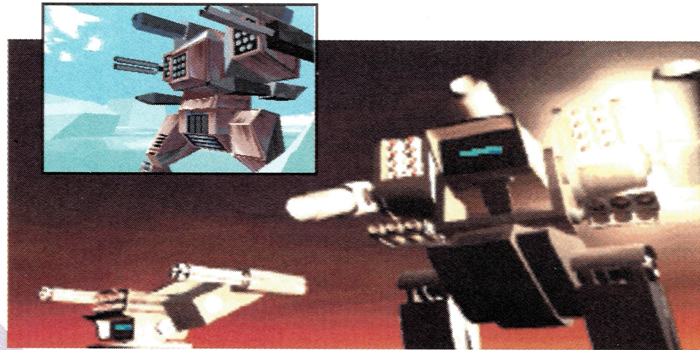
EarthSiegen kampanjassa on 45 tehtävää, joiden avulla juoni etenee lineaarisesti. Osa tehtävistä on kriittisiä juonen eteenpäin viemiseksi, eli ainakin näissä tehtävissä on onnistuttava. Tehtävälevykkeitä lupaillaan lisää.

Yksittäisissä tehtävissä voi Herculanista tehdä voittamattoman ja cybrideistä yksinkertaisia peltipurkkeja, mutta aloittaessasi uran kapinallisena pelin vaikeustaso on ennalta määrätty. Masentua ei kannata, harjoittelu kannattaa.

Koska tehtävissä on tärkeää tavoitteiden saavuttamisen lisäksi saada materiaaliakin, kannattaa vähän katsella miten ampuu ja mihin. Parasta siis yrittää saada vihollisyksiköt toimintakyvyttömiksi tuhoamatta niitä kokonaan. Mechwarrior-veteraaneille tuttu keino on ampua jalat alta, jolloin Herculan kaatuu avuttomana kyljelleen. Luonnollisesti viholliset eivät vain katsele ja ihmettele, kun nakerrat lasereilla jalkoja poikki, vaan tekevät parhaansa tuhotakseen sinut totaalisesti, vähääkään välittämättä

mahdollisista sotasaaliista. Heillä kun on varaa mällätä.

HERCit kannattaa valita ja aseistaa kulloisenkin tehtävän luonteen mukaan. Yleisimmät tuhonkylväjät ovat automaattikanuuna ja laser, joista kumpaakin asetta on saatavana eritehoisina versioina. HERCin olkapäille voi myös nostaa erilaisia ohjuspaketteja, ja myöhemmin pelissä pääsee käyttämään elektronivuoaseita, hiukkassädeaseita ja sähkömagneettipulssikanuunaa. Aseista voi halutessaan muodostaa kolme kokoonpanoa eri tarpeita varten. Ja jos metallisten polvilumpioiden eliminointi ei oikein suju, voi tietokoneen kytkeä pitämään maali tähtäimessä, joskin käyttökelpoista tavaraa ei sen jälkeen pahemmin jää.



## Teknistä osaamista

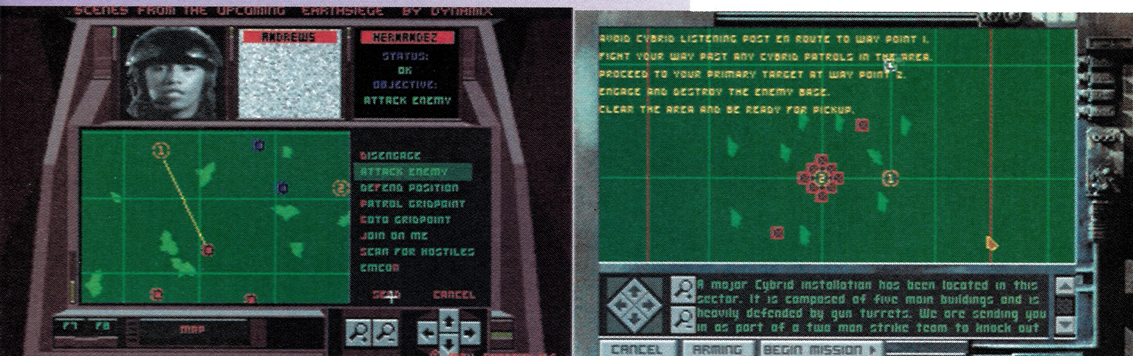
EarthSiege käyttää Dynamixin 3Space-pelisysteemiä, jossa lisätunnelmaa luovat bittikarttapinnoitus ja valovarjostus. Robotit sinänsä ovat näyttäviä ja mainiosti animoituja, mutta pettymyksenä maasto on klassista biljardipöytää siellä täällä jököttävine vektorivuorineen. Vaihtelun vuoksi mukana on niin jäätikköä, erämaata kuin tulivuoripohjaista maastoa, ja erityisesti aamunkoiton tai iltahämärän tienoille osuvat tehtävät näyttävät todella hienoilta. Ääniefektit sekä pilottitovereiden puhe ovat hyvätasoisia ja käyttöliittymä toimii. Rompulla puhe tulee bonuksena, korppuversioon sen joutuu hankkimaan erikseen.

HERCin ohjaus on hyvin hoidettu: robottia voi ohjata tikulla ja tornia toisella tikulla, tikku/näppäin-yhdistelmäkin onnistuu ja sokerina pohjalla ohjelmoitavilla ja mini-ohjaimella varustetuilla ohjaimilla voi ohjata Herculania ja mini-ohjaimella tornin liikkeitä. Pienen totuttelun jälkeen viimeksi mainittu vaihtoehto on kokemisen arvoinen.

Nykypeleistä poikkeavasti ei Earth Siege kaatunut kertaakaan, eikä muitakaan havaittavia bugeja esiintynyt. Vaan ei peliä ilman jotain päivitystä: GUS-tuki Earth Siegeen löytyy Pelit-BBS:stä.

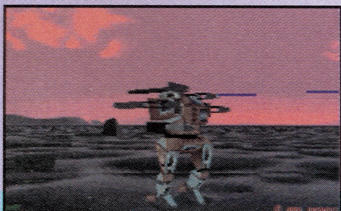
Ei mahda mitään, minut Nuo Mainiot Jättirobotit isoine pyssyineen jyräsivät totaalisesti. Pisteet voivat tuntua yliammutuilta ja ehkä sitä ovatkin, mutta en yksinkertaisesti muista innostuneeni näin paljon mistään pelistä sitten Wing Commanderin, Ultima Underworldin tai Master of Orionin. EarthSiege kuuluu ehdottomasti huippupelien joukkoon.

**Pekka Heino**




**Tovereita voi käskyttää tehtävän aikana.**

**Käynnissä brieffaus.**





### Hyvää

- Käyttöliittymä ja Herculanien toiminnot yksinkertaisia ja selkeitä.
- Maisemat upeita.
- Ei bugeja.

### Huonoa

- Lattana maasto.

**Tanakka taistelupeli.**

**Simulaatio**

**93**




# Ei nyt ihan

**Versio: 1.0**

**Testattu: 486/33 4 Mt (puhdas XMS), SB16, CD-ROM 300 kt/s**

Vaan minuapa eivät jättirobotit vieneetkään varauksetta mennessään, enkä niele huippuarvosanaa. EarthSiege tuo välittömästi mieleen nykystandardeihin päivitetyn Mechwarriorin, mutta Dynamix on jättänyt homman osittain puolitiehen ja peliä vaivaa muutama pieni mutta harmittava outous.

Ensin kehut. Robottianimaatio on näyttävää (vaikkei lainakoneen muisti riittänytkään maksimitasoihin) ja äänet hyviä, ja se vähä mitä parissa illassa ehdin peliä vääntää saa yleisarvosana hyvä.

Pahin pettymys on lattana maasto, ei sellaista enää tämäntyyppisissä peleissä saisi olla. Toiseksi näkyvyys jättää paljon toivomisen varaa tosimaailmaan verrattuna: edes cybridien tukikohdan luulisi näkyvän paljon ennen kuin siihen kompastuu.

Ergonomisesti ottaen HERCien mittaristo on turhan vaikealukuinen, ja varsinkin HERCin vahinkomäärä pitäisi olla jatkuvasti näkyvillä. Muutenkin luulisi, että tulevaisuuden taisteluroboteissa olisi muutakin kuin yksi pikku monitori. HERCin ohjastuksessa olisi ollut suuri apu, kun joku pikku merkkivalo olisi kertonut, ohjaanko robottia vai vääntelenkö tornia.

Klassikko ei EarthSiege kyllä ole, mutta tutustumisen arvoinen kuitenkin. Sitäkin suuremmalla syyllä, kun vaihtoehtoja ei ole.

**Nnirvi**

PS. Jos joku ihmettelee tutun näköisiä kuvia, ne ovat Dynamixin toimittamia. Pelistä ei kuvankaappaus onnistunut, Dynamixin DOS-laajennus päihittää DOS4GW:nkin.

**85**

# Flop flop flop flop

**Lords of the Realm**

**Impressions Software**
**PC, Amiga**
**Minimi:** 386, VGA, hiiri
**Äänituki:** AdLib (Gold), Sound Blaster (Pro), Roland, Aria
**Kiintolevy:** 10 Mt
**Muuta:** 1–6 pelaajaa, tukee kahden pelaajan modeemipeliä
**Testattu:** 486/33, GUS




# Historian siipien havinaa

**●● Herran vuonna 1268 jKr. Englannin valtaistuin ammottaa tyhjyyttään. Jokaisen itseään kunnioittavan lääninherran mielessä on vain yksi ajatus: saarivaltakunnan seuraavan dynastian perustaminen. Mutta vahvaan vallan kahvaan päästäkseen heidän on ensin raivattava tieltään muut samoihin aatoksiin tulleet ruhtinaat.**

Pelaaja aloittaa yhtenä Englannin maakuntaa hallitsevana ruhtinaana. Tehtävänä on osoittaa, että juuri hän on sopivin koko valtakunnan hallitsijaksi. Läänityksen ympäristöstä on vallattava alueita sekä luotava alamaisille edellytykset lisääntyä nopeasti ja houkuteltava siirtolaisia saarivaltakunnan muista osista. Hyvin hoidettu talous kirnuaa puolestaan veroäyrejä kassakirstuun, josta maksaa palkkasoturien palkat ja kauppiailta tehdyt aseostokset.

Mutta pian laajentumisen tiellä on toinen vähintään yhtä kunnianhimoinen ruhtinas. Eikä aikaakaan, kun armeijat marssivat rajan ylitse – vain huomatakseen naapurin pystyttäneen rajojensa turvaksi uuden Camelot-luokan linnoituksen.

## Varsinainen kanitarha

Lords of the Realm etenee vuodenaika kerrallaan. Neljä kertaa vuodessa pelaaja antaa joukoilleen liikekäskyt, asettaa veroprosentin, käy kauppaa ja komentaa rahvaan joko pelloille, paimeneen tai esimerkiksi linnoja rakentamaan.

Vuodenajan aluksi pelaaja näkee koko Englannin ja Walesin kartan. Kartan klikkaaminen tuo näkyviin lähikartan, jonka kautta itse valtakuntaa käskytetään.

Kartan alapuolella on rivi symboleja, joiden avulla pelaaja antaa koko valtakuntaasa koskevia käskyjä. Valikoimasta löytyvät esimerkiksi vankkurikaravaanien lähettäminen ruokapulan uhkaamiin maakuntiin tai alamaisten veroprosentin kiristäminen. Klikattuaan hallussaan olevan maakunnan aluetta pelaaja voi antaa myös paikallisia käskyjä. Valitettavasti kartasta näkee vain väestön ja eri tuotantoon varattujen tilusten määrän. Siitä ei esimerkiksi näe, onko jossain maakunnassa nälänhätä tai muita ongelmia. Pelaajan on siis kierrettävä jokainen syrjäkylä neljä kertaa vuodessa.

Paikallisia toimintoja ovat esimerkiksi ruoka-annosten määrääminen, mikä vaikuttaa suoraan väestön tyytyväisyyteen ja lisääntymiseen, sekä joukkojen palkkaus tai värväys. Ruoan annosteluasteikko on kuitenkin liian jyrkkä. Esimerkiksi puolikkaan ja tupla-annoksen välissä on vain normaali puurokuppi. Pelaaja huomaa kuitenkin usein kaipaavansa esimerkiksi puolitoistakertaisia annoksia.

Halutessaan saa myös tilastotietoa tuotannon kehityksestä kullakin alueella. Tärkein on ihmistuotanto, sillä ihmiset tuottavat kaikkea muuta. Ja kyllä ihmisiä sikiääkin. Lords of the Realmin lisääntymiskaava on kaikesta päätellen laadittu alunalkaen kaneille.

## Milk energy

Paikallisella tasolla on tärkeintä jakaa rahvas mahdollisimman tehokkaasti eri töihin. Lehmät ja lampaat tarvitsevat paimenia tai laumat päätyvät susien suuhun. Metalleja on louhittava, jotta niistä voi takoa aseita. Tärkeintä on kuitenkin huomata, että pelloilla tarvitaan keväällä ja syksyllä paljon enemmän väkeä kuin kesällä tai talvella. Peli ei osaa hoitaa asiaa automaattisesti, vaikka ohjelma väittääkin pelaajan vallattua kolme maakuntaa, että "neuvonantajat" ottavat täst'edes hallinnon arkirutiinit hoitaakseen. Valitettavasti neuvonantajilla on tapana seisottaa kesällä ja talvella satoja ihmisiä tyhjän panttina ja syöttää rahaa kehräävät lampaat viljan loputtua rahvaalle. Syökööt leivoksia!

Helpoin ratkaisu on hankkia kaikkiin maakuntiinsa iso karjalauma ja lopettaa viljan viljely kokonaan. Maito on Lords of the Realmin maailmassa lähes yhtä ihmeellistä ainetta kuin Valion mainoksissa konsanaan: yksi lehmä ruokkii utareillaan puoli pitäjää. Sonneja ei sen sijaan synny kuin astutuksessa tarvittava määrä, sillä jokainen rahvaan syömä nauta pienentää pelaajan maitotinkiä. LotR:n lehmät myös lypsävät vuoden ympäri, eivätkä mene talvella umpeen, vaikkei AIV-rehua ollut 1200-luvulla pa-



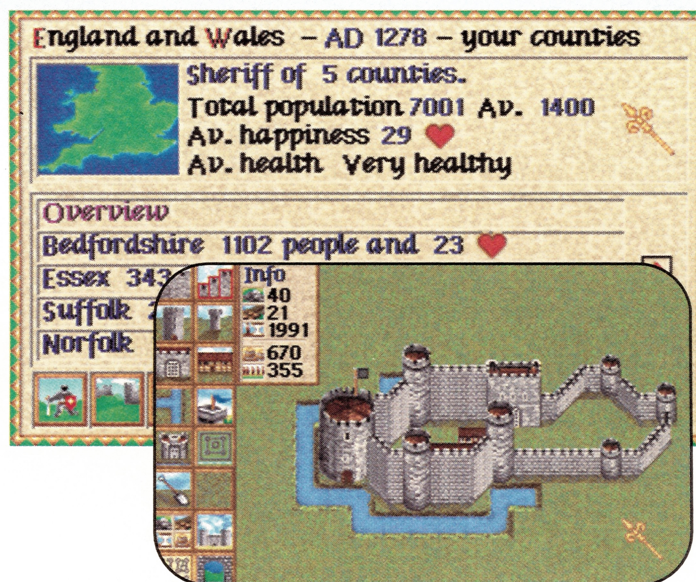

Taistelutkaan eivät pelasta Lords of the Realmia: ne ovat tylsää käsivarsien heiluttelua.

hemmin saatavilla.

Lehmien ohella myös lampaat ovat tärkeitä, sillä niiden villa on kullan arvoista. Ohjevihkosessa pelaajaa tosin kehotetaan pistämään haltuunsa mahdollisesti joutuvat lampaat oitis poskeensa, koska niistä ei mukamas ole mitään hyötyä.

Pelaajan on kuitenkin aivan turha yrittää saada linnoitusketjua pystyyn omien kivilouhimoiden tai mottitalkoiden turvin. Muutamalla villapaalilla Englantia kiertäviltä kauppiailta irtoaa lankkuja ja kiviä enemmän kuin riittävästi, ja rahaa jää vielä asevarusteluunkin. Itse asiassa peli on tältä osin täysin epätasapainossa. Ja millä ihmeen ilveellä nämä kauppiaat rahtaavat vankkureissaan kuutioiden kokoisia kivenjärkäleitä? Kauppiaiden varastot eivät myöskään koskaan lopu.

Kivillä, lankuilla ja aseilla on myös maaginen taipumus siirtyä itsestään paikasta toiseen. Sussexista ostettuja miekkoja voidaan käyttää välittömästi joukkojen värväämiseen Gloucestershiressä. Sen sijaan esimerkiksi lehmät eivät osaa lentää, vaan ne on kuljetettava provinssista toiseen vankkureilla.






## Suosotaa

Kahden ruhtinaan joukkojen kohdatessa ne ryhmittyvät taisteluun. Pelaaja voi joko itse komentaa miehiään tai antaa ohjelman laskea taiston todennäköisen lopputuloksen. Taistelukentän kartta on hyvin karu: vain yksi suo somistaa muuten tasaista nummea. Suossa rämpiminen on hitaampaa, mutta muuten se ei tunnu häiritsevän haarniskoissaan huseeraavia urhoja. Tietääkseni Brittein saarilla oli vielä 1200-luvulla jokunen metsäkin.

Taistelut voisivat pelastaa Lords of the Realmin, mutta kun ei. Kymmentä sotilasta markkeeraavat pikku-ukot marssivat ruudulla ruodussa ja heiluttavat käsivarttaan vihollisen kohdatessaan. Pelaaja voi käskeä kunkin yksikön liikkumaan kohti jotain pistettä tai antaa jousimiehille kohteen. Sotilaat kuitenkin pysähtyvät yhteenkin viholliseen törmätessään eli kymmenen kirvesmiestä voi pysäyttää sadan ritarin rynnäkön kohti vihollisen selustasta ampuvia varsijousimiehiä. Pelaaja ei voi myöskään millään tavoin vaikuttaa miestensä alkuryhmitykseen, vaan hänen on yritettävä järjestää rivistönsä mieleisikseen ennen kuin vihulainen ehtii kimppuun.

Tietokoneen ohjaamia armeijoita vaivaa vakava itsetuhovietti. Esimerkiksi sata maajussia ryntää viikatteet tanassa tuhannen teroitettuihin kulmahampaisiin asti aseistetun ritarin kimppuun perääntyen vasta tietyn prosentin saatua (hyvin nopeasti) surmansa. Tolkutonta. Myös pelaajan joukkojen on pakko ainakin aloittaa taistelu, jos tietokoneen joukot tulevat samalla alueelle. Ilmeisesti strategisen vetäytymisen käsitettä ei oltu vielä 1200-luvulla keksitty.

Myös joukkojen ryhmittelyssä on omat omituisuutensa. Samaan yksikköön on esimerkiksi mahdotonta sisällyttää kahta eri palkkasotilasosastoa. Tämä täysin keinotekoinen rajoitus heikentää palkkasotilaiden käyttökelpoisuutta, sillä Lords of the Realmissa kannattaa koota yksi iso armeija usean pienen asemesta.

## Linnani on kotini

Linnojen suunnittelu on Lords of the Realmin hauskinta antia. Pelin linnaeditorin avulla voi vapaasti yhdistää torneja, vallihautoja, parakkeja ja portteja ja luoda itselleen valloittamattoman linnoituksen – kunhan hänellä on myös varaa rakentaa se. Ohjelmasta löytyy myös jokunen valmiiksi suunniteltu historiallinen linna, joista ottaa mallia tai rakentaa itselleen Camelotin kopio.

Monen pelaajan pelissä on mielenkiintoista nähdä, millaisen fästningin kaveri on rajansa turvaksi pystyttänyt – ja paukuttaa se katapulteilla ja trebucheteilla palasiksi. Linnoitusten graafiseen toteutukseen on nimittäin pantu enemmän huomiota kuin ohjelman muuhun ulkoasuun yhteensä.

Linnoituksen valtaus ei ole yhtä yksinkertaista kuin maataistelu. Piiritys voi kestää jopa vuosia hyökkääjän rakentaessa piirityskoneita ja yrittäessä täyttää vallihautaa ja puhkoessa reikiä linnan muureihin. Puolustaja voi yrittää ulosryntäystä, joka ratkaistaan tavallisena maataisteluna. Sen sijaan esimerkiksi tunnelien kaivamista hyökkääjän katapulttipatterien alle Lords of the Realm ei tunne.

Valitettavasti piiritys etenee pelin tavoin neljännesvuosi kerrallaan eli pelaajalla on hyvin vähän mahdollisuuksia hallita tapahtumien etenemistä. Lisäksi katapulttien miehistöt sietäisivät joutua ruoskittaviksi. He vaivautuvat ampumaan vain kerran kolmessa kuukaudessa!

## Reliikki

Lords of the Realmin tekninen toteutus onnahtalee, muttei kompastu. Esimerkiksi ikkunat suljetaan yleensä hiiren oikeata nappia klikkaamalla, mutta ei ihan aina. Samaten linnoituksen katseluikkunaan on unohtunut painike, jota käytetään linnoituksen varuskunnan tutkiskeluun. Painike on näkyvissä aina, vaikka linnoituksessa ei varuskuntaan olisikaan. Tällöin se ei kuitenkaan tee mitään.

Kansan käskytys eri töihin on tarpeettoman hankalaa. Ohjelmasta puuttuu toiminto, jolla esimerkiksi paimeneen saisi määrättyä *oikean* määrän ihmisiä. Nyt pelaajan on klikkailtava ja klikkailtava, kunnes määrä osuu lopulta kohdalleen. Ja mitä järkeä on sallia pelaajan lähettää viljapellolle tuplasti enemmän väkeä kuin on tarpeen? Ei kukaan ole niin tonttu, että tekisi moisen tempun tahallaan.

Kaiken kaikkiaan Lords of the Realm tuo mieleen vuosikymmenen vaihteen pelitarjonnan. Jopa kartan ja taistelujen kömpelö grafiikka on silkkaa 80-lukua. Tuolloin LotR olisi kuitenkin ollut historiallinen uutuus, nyt se herättää lähinnä historiallisia muistoja.

Jyrki J.J. Kasvi



### Hyvää

- Linnoitusten suunnittelu.

### Huonoa

- Graafinen toteutus.
- Erittäin hidas alku.
- Epätarkat yksityiskohdat, kuten väestön lisääntyminen ja ruoan ja rakennustarvikkeiden tuotanto.
- Manuaalia on pakko tavata, jos käyttöliittymästä aikoo saada selkoa.

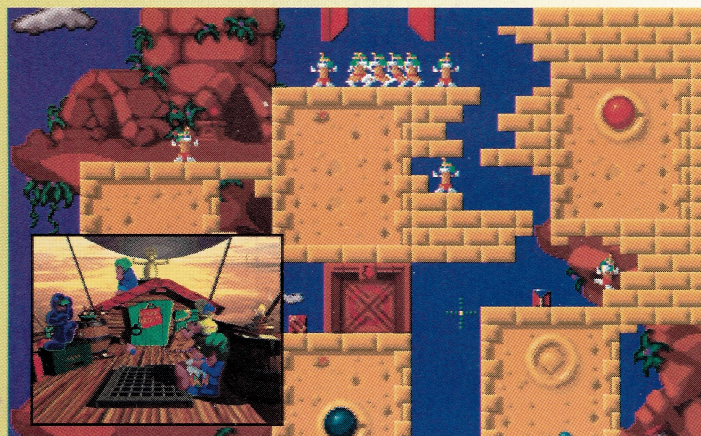
**Viisi vuotta sitten tämä olisi ollut kova juttu. Nyt se herättää lähinnä nostalgisia tunteita.**

Strategia

**70**

## Lemmings 3: All New World of Lemmings

**Psygnosis**
PC, PC CD-ROM (Amiga tulossa)
Versio: 1.48
Minimi: 386SX/20, 4 Mt RAM, hiiri (EMS)
Äänituki: Sound Blaster, Gravis Ultra Sound
Kiintolevy: 70 kt, korppuversio 7 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, CD-ROM 450 kt/s



# Lisää sopuleitaargh!

**●● Elettyään rauhaisaa elämää sopulisaarilla saavat aivottomat vaeltajamme mahtavan idean. He rakentavat lentävän arkin, jonne ahtautuu kolme sopuliheimoa. Uskalikot matkaavat saaristoon, joka on täynnä vaaroja. Jotkut eivät sitten ikinä opi.**

Lemmings 3: All New World of Lemmings jatkaa pienten idioottien marssia kohti kuolemaansa. Hämäyksen vuoksi pelissä on myös mahdollisuus yrittää pelastaa sopuleita.

### Toverit sopulit

Lemmings kolmosen peruskaava on lähes sama kuin aiemmissa sarjan peleissä: lauma aivottomia sopuleita tulee ohjata vaaroja täynnä olevan ruudun läpi sen toisella puolella odottavalle uloспääsylle. Asiaa hankaloittaa se, että sopulit osaavat itse marssia vain suoraan sinne minne nenä näyttää.

Edellisten Lemmingsien tyyliin avain sopulilauman pelastamiseksi on antaa yksittäisille sopuleille henkilökohtaisia komentoja ("rakenna silta", "kaiva kuoppa", "estä muiden kulku" ym.) Komentojen toteuttaminen vaatii työkaluja, kuten esimerkiksi hakun kaivamista varten tai rakennuspalikat sillanpykäämiseksi. Ja tässä onkin Lemmings 3:n uutuus. Edellisissä sopulipeleissä kutakin puzzlea kohden annettiin tietty määrä apuvälineitä käytettäväksi, nyt ne on ripoteltu ympäri pelikenttää. Kun sopuli kohtaa työkalun, se poimii sen automaattisesti mukaansa. Pelaaja voi komentaa sopulia joko käyttämään sitä tai pudottamaan sen. Työkalujen siirtely onkin avainasemassa hyvin monessa kentässä.

Kentän läpäisyksi riittää se, että saa yhden sopulin ulospääsystä läpi, mutta seuraavassa kentässä onkin käytössä vain niin monta sopulia kuin edellisestä sai pelastettua. Onneksi matkan varrelta löytyy lisää jengiä, sillä muutamat kentät jättää hyvin mielellään taakseen mahdollisimman nopeasti.

Työvälineitten käytön lisäksi sopulit ovat viimeinkin oppineet hyppäämään, vaihtamaan kulkusuuntaansa ja luopumaan tientukkimisesta. Suuri hiphurraa tulee kuitenkin työkalujen käytön monipuolisuudesta: esimerkiksi siltoja voi rakentaa mihin suuntaan haluaa.

### Sopulievoluutio

Sopulit ovat kasvaneet pienistä tikku-ukoista kolminkertaiseksi ja samalla lihoneet. Kasvaneen koon myötä sopulilauman kontrollointi helpottuu, mutta tuo samalla peliin ällöttäviä söpöpiirteitä, joista ainakaan minä en pidä.

Tällä kertaa pelissä seikailee vain kolme heimoa: varjosopulit, tavalliset ja egyptiläiset. Jokaiselle heimolle on 30 kenttää selvitettäväksi, mutta ne eivät eroa toisistaan kuin grafiikaltaan ja musiikeltaan. Kaikki sopulit osaavat käyttää tasapuolisesti vastaantulevia työkaluja, eikä mitään heimo-spesifisiä vempeleitä ole ainakaan tähän mennessä tullut vastaan.

Kolmesta eri heimosta on lähinnä se hyöty, että jos ja kun yhden parissa jää jumiin, voi sen jättää hautumaan ja pelata muiden heimojen kenttiä.

Söpösopulien lisäksi ruudulla liikkuu muitakin saariston asukkaita: myyrä innostuu kaivelemaan pitkin ruutua törmätessään sopuleitten rakennelmiin, perunahirviö tappaa kosketuksesta ja syöjätär viettelee vihreätukkaiset jyrsijät kauniilla olemuksellaan.

Vieraat olennot tuovat peliin ihan uudenlaisia vaatimuksia ja eteenpäinpääsy saattaakin vaatia esimerkiksi vihollisten ovelaa hyväksikäyttöä. Samalla viholliset tuovat mukanaan muun muassa erittäin ärsyttäviä ajoituksesta kiinni olevia ongelmia.

Ongelmia Lemmingsiä pelatessa tulee väkisinkin vastaan, mutta pelin yleinen vaikeustaso pysyy silti inhimillisissä rajoissa. Varsinkin kun suurin osa kentistä perustuu ennemmin siihen, että kentän idean oivaltaa kuin nopeisiin reflekseihin.

Yksi tuikitärkeä asia käyttöliittymästä puuttuu: kun antaa käskyjä yhdelle sopulille, voisi muiden olentojen liike pysähtyä käskynjaon ajaksi (miksi ihmeessä? –toim.huom.). Lisäksi eri työkaluja kantavat sopulit hukkuvat kavereittensa joukkoon turhan helposti.

### Tekniikka pelaa

Lemmings kolmosen tekninen puoli on hyvin hoidettu. Romppuversiossa kiintolevytilaa kuluu vain parikymmentä kilotavua konfiguraatiotiedostoille ja tallenteille. Muuten peli pyörii täysin CD:ltä, jolta myös musiikit tulevat.

Äänipuolella ei ole tapahtunut suurta kehitystä. Taustamusiikit ovat mitäänsanomattomia melodioita, jotka eivät pahemmin ärsytä tai riemastuta. Efektipuoli ei juurikaan ole muuttunut.

Uusi sopulimaailma on kaiken kaikkiaan ihan mukava peli, jos hermot vain kestävät puzzlepeleistä tyypillistä turhautumista ja ei ole vielä kurkkuaan myöten täynnä sopuleita. Kakkososaa näkemättömänä en onneksi itse vielä ole.

**Ossi Mäntylahti**

### Hyvää

- Sopulit ovat kasvaneet, joten niitä on helpompi hallita.
- Lisäkomennot pysäyttämiseksi ja suunnanvaihtamiseksi vähentävät turhautumista merkittävästi.
- Lataustauot pysyvät kohtuullisina yksinopeuksisellakin CD-ROM-asemalla.

### Huonoa

- Puzzlepelien yleisen tyylin mukaisesti turhauttaa helposti.
- Jo kolmas saman kaavan peli.

**Lemmings 3 on oiva puzzlepeli ja suositeltava hankinta, ellei ole jo kurkkuaan myöten täynnä sopuleita.**

Puzzlepeli

**88**

## Rise of the Robots

**Mirage/Time Warner Interactive**
**PC, PC CD-ROM**
**Versio:** 1.0
**Minimi:** 386/25 4 Mt, CD-ROM 150 kt/s (suositus 486/33, 8 Mt CD-ROM 300 kt/s)
**Näyttö:** VGA, SVGA
**Äänituki:** Sound Blaster
**Ohjaus:** J, N
**Kiintolevy:** CD-versio 20 kt, korppuversio VGA 25 Mt, SVGA 35 Mt
**Testattu:** 486/50 4 Mt, SB Pro, CD-ROM 300 kt/s

**A500+, A600, A600, A1500, 2000, 3000**
**Minimi:** 1 Mt CHIP RAM
**Kiintolevy:** 30 Mt
**Muut versiot:** A1200, A4000, CD32, Megadrive, SNES, 3DO

# Mirageteatteri esittää: Hype!

Mitä ihmeellistä on tappelevissa roboteissa? Käsittämätön kohu on siivittänyt Rise of The Robotsin tekemistä, mainontaa ja julkaisua. Kuolattavan makeannäköiset robotinkuvatukset ovat kansoittaneet pelilehtien sivuja, mutta hyvä grafiikka ei valitettavasti takaa hyvää pelattavuutta.

Mikäs tämä ylenmääräisen kohuttu eepos sitten on? No, se on mätkintäpeli, toisin sanoen eteneminen tapahtuu iskujen, potkujen ja muutamien erikoisliikkeiden avulla.

Ainakin Risen tekijäkatras on poikkeava. Pakollisten ohjelmoijien ja perinteisten pelintekijöiden lisäksi joukkoon kuuluvat robotit piirtänyt teollisuuspiirtäjä, taustanäkymät sutinut sisustussuunnittelija ja robottien koreografiasta vastaava oikea itsepuolustustaitoekspertti. Viime hetken lisukkeeksi ehdittiin vielä palkata Brian May, erään Queennimisen yhtyeen kitaristi, jonka musiikilla korea kakku on kuorruteltu. Neljän megatavun muistilla kitarankuritusta kuului ainoastaan alkudemossa.

Taustatarina on jälleen kerran umpisynkkä ja tietysti hamaan tulevaisuuteen sijoittuva. Luonto on ehditty tuhota ja ihmiset ovat siirtyneet asumaan suuriin eristettyihin kaupunkeihin, Metropoliksiin. Ilma, vesi ja ruoka valmistetaan enemmän tai vähemmän keinotekoisesti, ja yhteiskunnan palvelijat ovat robotteja.

Metropolis 4:n kuuluisin robotehdas on Electrocorp. Siellä valmistetaan niin rujoja teollisuusrobotteja kuin korkeasti erikoistuneita sotamallejakin, kunnes tehdasta johtava polymorfinen Supervisor-droidi saa tartunnan pienestä mutta kohtalokkaasta Ego-tietokoneviruksesta, joka tekee roboteista psykopaatteja, luonnehäiriöisiä vastuuntunnottomia sekopäitä.

Ainoa keino saada moinen robopaatti aisoihin on vallata tehdas ja ohjelmoida villiintyneet robotit uudelleen. Tehtävää suorittamaan lähetetään ihmis-cyborgi, joka on siis pelaaja. Kun vastaan tulevat robotit on eliminoitu, paikallistetaan pomodroidi ja annetaan sille isällinen selkäsauna.

Ensin pelaaja saa vastaansa kohtuullisen heiveröisen Loader-robotin, sitten taistellaan Builder-droidin kanssa. Kuuden onnistuneen robotinkurituksen jälkeen päästään muotoaan metkasti muuttavan Supervisor-droidin jäljille. Kaikilla vastustajilla on vahvuutensa ja heikkoutensa ja pelin keinoäly pyrkii tekemään etenemisen mahdollisimman takkuiseksi. Vaikeustasoja on valittavana neljä.

Kuvallisesti Rise on komea, robotit ovat metallinhohteisia, SVGA-grafiikka on tarkkaa. Kipinät sinkoilevat näyttävästi osuman merkkinä. Robotit liikkuvat melko jäykästi, mutta onneksi tarvittavan nopeasti (nopeus riippuu koneen tehosta ja ennen kaikkea näytönohjainkortin nopeudesta). Erillistä nopeudensäätömahdollisuutta ei ole.

Parhaissa mätkintäpeleissä liikkeitä on hahmoa kohti useita kymmeniä ja erikoisleiskaukset onnistuvat helposti. Risessä liikevalikoima on suppea: pari potkua, pari iskua, pari erikoisliikettä ja pakolliset suojaukset. Lyönnin voimakkuutta voi sentään säädellä pitämällä nappia pidempään pohjassa. Hypyt ovat matalia, mutta kieltämättä suht realistisia. Erikoisliikkeitä joutuu hinkkaamaan melkoisesti ennen kuin ne onnistuvat sujuvasti.

Yksinpelissä pelaaja joutuu ohjastamaan koko tehtävän ajan samaa hahmoa. Kertaalleen kuritetut droidit olisivat saaneet olla pelaajan valittavissa, mikä olisi tuonut etenemiseen pienen strategialisän. Seitsemän vastustajaakaan ei ole paljon, niinpä vaikeustaso on jouduttu virittelemään melkoiseksi.

Samanaikainen kaksinpeli on monen mätkintäpelin pelastus. Risessäkin se onnistuu, mutta jostain käsittämättömästä syystä toinen pelaaja joutuu aina valitsemaan ihmis-cyborgin roolin. Tämä tekee kaksintaistelut nopeasti tylsiksi.

Eniten Risessä ihmetyttää pelin saama myönteinen huomio maailman pelilehdissä. Kun siitä riisuu loisteliaat grafiikat, jäljelle jää keskinkertainen, tylsä taistelupeli ilman todellisia uusia oivalluksia. One Must Fall, Mortal Kombat II, Streetfighter II, Samurai Showdown ja Way of The Warrior eivät saa Rise of The Robotsista uutta jäsentä beat'em upien Hall of Fameen.

Huomatkaa, että tarrasta huolimatta Amiga-versio ei karvalakki-500:ssa pyöri, niin kuin "ilokseni" havaitsin.

JTurunen



Mutterinkilinää SVGA-grafiikalla, vieressä robottien palkankorotus A500+-formaatissa.

### Hyvää
- Hyvä grafiikka.
- Neljä eri vaikeustasoa.

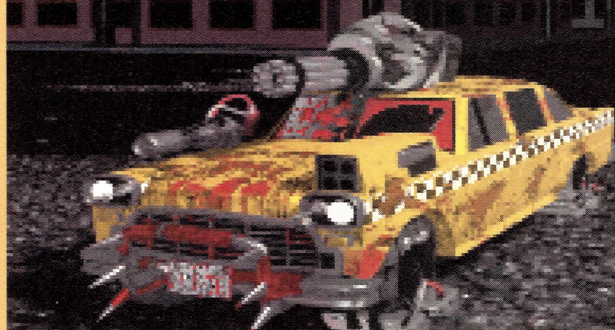
### Huonoa
- Vähän vastustajia, vähän liikkeitä.
- Erikoisliikkeet vaativat tarkkaa ajoitusta.
- Rajoittunut kaksinpeli.
- Enemmän hypeä kuin sisältöä.

**Kohuttu, jopa kehuttu mätkintä, joka ei kuitenkaan kylmään pohjolaan kulkeuduttuaan innosta.**

**Beat'em up**

**77**

# QUARANTINE



**Quarantine**

**Imagexcel/Gametek**
**PC, PC CD-ROM**
**Minimi:** 386, 4 Mt RAM (puhdas XMS), VGA
**Ääni:** AdLib Gold, Cardinal Sound Studio, Ensoniq Soundscape, GUS (MAX), ESS 488/688 Audiodrive, MS Sound System, PAS+ (16), Sound Master II, Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Roland RAP-10, Thunderboard
**Ohjaus:** J, N
**Kiintolevy:** CD:ltä pelattaessa 1 Mt, kokonaan asennettuna 14 Mt
**Testattu:** 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, CD-ROM 450 kt/s

# Aja hiljaa isi

Doomin ilmiömäinen menestys on synnyttänyt valtavan Doom Too! -boomin, ja klooneja onkin luvassa kasapäin. Gametekin viisaat suunnittelijat halusivat tuttuun kaavaan jotain uutta ja muuttivat uljaan sotilaan aseistetuksi taksiksi. Syntyi Quarantine.

## Rikollisuus on sairaus

Yhdysvaltojen itärannikon helmi, Kemon kaupunki, nousi 2000-luvun alkuneljänneksellä maailman johtavaksi spinnerikeskukseksi. Leijuvien autojen liikkumista haittasi yhä kasvava rikollisuus, joka pian paisui yli äyräiden. Kun poliisin resurssit loppuivat, suuryhtiö Omnicorp lupautui siistimään kaupungin rikollisuudesta. Muutamassa vuodessa yhtiö rakensi Kemon ympärille läpäisemättömän teräsmuurin ja muutti kaupungin vankilaksi. Vuonna 2043 yhtiö ruiskutti Kemon vesiverkkoon uutta koelääkettä, jonka piti tehdä rikollisista kilttejä kansalaisia. Toisin kuitenkin kävi, ja lääke tekikin asukeista entistäkin hullumpia tappajia.

Tässä suurkaupungissa yrittää Drake Edgewater tienata elantoaan taksikuskina. Kadut eivät kuitenkaan ole turvallisia, sillä ilmassa viuhuvat niin polttopullot kuin kilpailijoiden ampumat ohjukset. Melkein kuin nykypäivän New Yorkissa.

## Kaupungin kovin riksa

Pelaaja luonnollisesti istuu pirssinsä etupenkillä ja ihailee sen mittaristoa, joka näyttää lähestyvät viholliset, taksin kunnon, rahatilanteen, jäljellä olevan tehtäväajan ja tietysti aseet ja ammukset.

Nasta painuu lautaan ja taksi syöksyy muun liikenteen joukkoon etsimään asiakkaita. Aika kuluu mukavasti vastaantulijoita tuhoten ja jalankulkijoita yliajaen, kunnes kuuluu maaginen kutsuhuuto "Taksiii!", ja oudosti pukeutunut asiakas pyytää kuljetusta tiettyyn paikkaan tietyn ajan sisällä. Paikallistuntemusta ei tarvita, sillä katukartasta voi vilkuilla oikeaa suuntimaa ja sama onnistuu myös ajon aikana näkyvää kohdeosoitinta tarkkailemalla.

Sitten kaahataan ja lahdataan lisää ja toivotaan, että asiakas saadaan kohteeseen ennen ajan loppumista.

Tehtävätyypit vaihtelevat erilaisten esineiden ja ihmisten kuljettamisesta salamurhakeikkoihin, mutta yhteisenä ongelmana kaikissa on todella tiukka aikaraja. Kuljetuskeikat on sentään vielä mahdollista suorittaa ajan sisällä, mutta osassa tappotehtäviä aikaa on yksinkertaisesti liian vähän. Jos aika loppuu kesken tehtävän, ei hommasta tipu killinkiäkään. Tällainen idioottimainen kelloon tuijottelu on todella ärsyttävää, mitä väliä sillä on, kuoleeko jengipomo puolessatoista vai kolmessa minuutissa.

Muuten merkityksettömien rahankeruutehtävien joukkoon on ripoteltu keikkoja, joita tarpeeksi suoritettuaan pelaaja saa tietoonsa salasanan, jolla pääsee seuraavaan kaupunginosaan ja lopulta ulos koko kaupungista. Salasanat antavat pelille hieman tarkoitusta, sillä toisissa kaupunginosissa on sentään erilainen maisema ja taustagrafiikka.

Kaupungissa on kauppoja, joista taksikuski voi ostaa yhä parempia aseita, kuten miinoja, tykkejä, sirkkelin tai plasmakanuunan, tai korjauttaa autoaan. Pellin oikomisen lomassa voi autoonsa hankkia myös lisää panssarointia, paremmat akut tai muutaman kanisterin nitroa nopeaa kulkua varten. Auton ehostaminen ei kuitenkaan muuta itse peliä mitenkään mielekkäämmäksi, vaan se säilyy yhä tylsänä kaahailuna ja räiskintänä.

## Laakereissa näyttäisi olevan vikaa

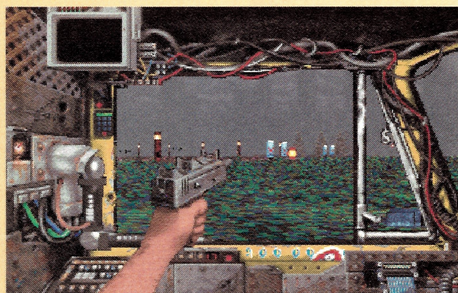
Myös taiteellisesti Quarantinessa olisi varaa parannuksille. Kaupunginosasta riippumatta 3D-maasto on köyhän näköinen ja taittuu oudosti lähellä pelaajaa. Vastustajien kulkuneuvot ovat mielikuvituksettomia ja vipeltävät ympäriinsä ilman päämäärää. Jalankulkijoidenkaan yliajo ei tuota odotettua tulosta, tuulilasin edessä vain possahtaa pari punaista pirskettä ja yliajettu päästää heikon urahduksen.

Äänipuolikin jättää pelaajan tyytymättömäksi, sillä kaiuttimista kajahtaa vain muutamia kolahduksia ja aseiden pauketta, positiivisena valopilkkuna taksin konetykin äänessä on pöytää tärisyttävää munaa.

Auton ohjaus onnistuu niin joystickillä kuin näppikselläkin,




Jess! Jälleen yksi jalankulkija vähemmän!



Sivuikkunasta voi halutessaan sohia ohikulkijoita uzilla, mutta mieluummin kannattaa käyttää auton pääaseistusta.



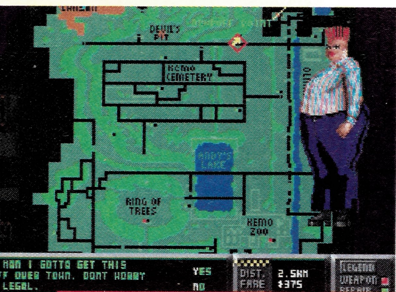
Typerät liikenteenvaarantajat saavat maistaa konetykkiä.

joista vain jälkimmäisellä saa kunnon ohjaustuntuman, sillä ilotikulla kaahaaminen on epätoivoisen kiikkerää ja huojuvaa heilumista.

Quarantinen romppuversiota ei kannata yrittää pelata suoraan hopeakiekolta. Peli nimittäin pyörittelee asemaa kuin tiskijukka levyjään, eli todella ahkeraan ja lyhyinä pyrähdyksinä. Latausajat venyvät ja aseman laakerit suorastaan huutavat apua. Parempi vaihtoehto on asentaa koko peli kiintolevylle, jolloin peli soittaa vain musiikit CD:ltä. Musan tilalle voi halutessaan vaihtaa oman suosikkilevynsä. Muuten kiva, mutta rompulta pelattaessa pelissä ei ole lainkaan musiikkia.

Quarantine yrittää olla Doom pyörillä, mutta epäonnistuu säälittävästi. Pelkkä veretön kaahailu tylsässä ja hiljaisessa kaupungissa ei riitä tunnelman nostajaksi. Muutaman päivän peliä vielä jaksaa hakkailla, mutta kiinnostukseen pitempään ylläpitoon peli on aivan liian simppeli ja tylsä. Vaisua räiskintää viikonvaihteeksi.

Tapio Salminen



**Hyvää**

- Konetykin jyrinä saa hampaat kalisemaan ja pöydän tärisemään.
- CD:ltä löytyy 11 kappaletta kuunneltavaa poppia.

**Huonoa**

- Tylsän näköinen ja kuuloinen.
- Rompulta pelattaessa ei ollenkaan musiikkia.
- Toimii huonosti CD:ltä.
- Tehtävien tiukat aikarajat vaikeuttavat peliä liiaksi.

Itseään toistava räiskintä, johon kyllästyy muutamassa päivässä.

Shoot'em up

65

**Cannon Fodder 2**

**Sensible Software/Virgin**
**Amiga**
**Minimi:** A500, 1 Mt
**Ohjaus:** H
**Levytila:** 3 korppua
**Muuta:** Ei saa kiintolevylle, tukee lisälevyasemaa.
**Testattu:** A500Plus, 2+6 Mt, Supraturbo 28, kiintolevy

# Sano se raketein

●● "Sota on ollut näin hauskaa vain kerran aiemmin." Ainakin teoriassa. Cannon Fodder (Pelit 2/94) oli omaperäinen kuin kirsikka mämmissä, mutta Cannon Fodder 2 on valitettavasti jämähtänyt liiaksi samaan kehikkoon.




Avaruustaksi noutaa yksinäisen eloonjääneen.

Avaruusolento saa kyytiä. Kaikesta näkee liian selvästi, että vanhan pelin grafiikat on vain laitettu uusiksi.

Cannon Fodder oli vuoden -94 suuria Amiga-pelaamisen valopilkkuja. Pikkuiset sotilaat painalsivat ruudulla kohti hiirenpointteria ja paukuttivat vastaantulijoita taivaalliselle high-score-listalle rynnärien, kranaattien ja singon avulla. Tarvittaessa joukko pystyi jakaantumaan tai hypähtämään ajoneuvon ohjaimiin. Sensiblen omalaatuinen huumori, hilpeä väkivalta ja selkeä pelattavuus muodostivat onnistuneen kokonaisuuden.

Ja Cannon Fodder kakkonen pistää paremmaksi? No ei, odotettu jatko-osa on täsmälleen samanlainen. Uutta on vain se, että tehtävän lopussa pikku avaruusalus kuljettaa miekkoset taistelemaan eri aikakausien vihollisia vastaan. Pelin olisi voinut julkaista halpana lisälevykkeenä täysihintaisen pelin asemesta.

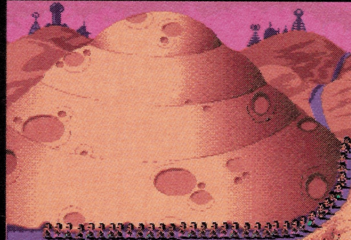
Valitettavasti Tykinruoka osa kaksi ei edes pääse edeltäjänsä tasolle. Peli alkaa sairaalloisen vaikeana, ensimmäisissä tehtävissä on edessä rennon paukuttelun sijasta todellinen massalahtaus, ja viitostehtävässä saa jo kiristellä hampaita. Harjoittelemalla ja taas harjoittelemalla edistystä tietysti tapahtuu, mutta ykkösestä sai sentään pelata jonkin aikaa ennen "mahdottomia" tehtäviä. Veteraanipelaajille kakkonen tarjoaa uusia haasteita, aloittelijoille metsiköllisen valkoisia ristejä omien haudoilla.

Vihoviimeinen naula arkkuun ovat latausajat. Sensible Software ei valitettavasti ota opikseen, vaan jatkaa amigistien kiusaamista julkaisemalla pelistään vain korpulta ladattavan version, jonka hartaiden latausoperaatioiden aikana ehtii naputella sormilla reiän pöytälevyyn.

Pelin ulkoasu on edelleen ok, ruudun vieritys on totutun pehmeää ja äänet täyttävät tehtävänsä hyvin. Normaalia, siistiä A500-jälkeä siis, vaikka kyllä 16-värisille taustagrafiikoille voisi hiljalleen sanoa hyvästit.

Ennustus: uutta megapeliä odottaneet huutavat "pettymys, rahastusta", loput pelaavat rystyset verillä tiensä läpi armeijanharmaan kiven. Vanhassa vara parempi.

Kimmo Veijalainen






**Hyvää**

- Vanhat kehut pätevät – omaperäinen ja pelattava taktinen hupiräiskintä.

**Huonoa**

- Paljon mainostettu hauskuus on kadonnut vaikeuden takia.
- Latausajat ovat hermoja raastavan pitkät.
- Ei kiintolevyinstallointia.

Vanhan kertausta huikeasti vaikeutettuna.

Taktinen toimintapeli




Boot Hill näyttää nykyään läsähtäneeltä vanukkaalta.

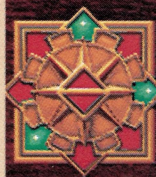
**Death Gate**

**Legend/Accolade**
**PC CD-ROM**
**Minimi:** 386/33, VGA, 4 Mt RAM
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), ProAudio Spectrum (Plus, 16), Ensoniq SoundScape, AudiotrixPro, UltraSound MAX (General MIDI), Roland (MT-32, CM-32, LAPC-1, Sound Canvas, RAP-10), Adlib (Gold), Generic MPU-401 (Gereral MIDI)
**Ohjaus:** H
**Kiintolevy:** 5,0/57,6 Mt
**Testattu:** 486/33, 16 Mt, SVGA, GUS

# Legendin isompi lisenssiseikkailu

Take
Put
Look at
Open
Close
Look

A cave opens into the cavern wall beyond a dried pond and a barren field. You see a city carved from stone to the north-east, over the lava river.















Legend Entertainment Companyn peliohjelmoijat ovat lopulta oivaltaneet, mihin CD-ROMia todella kannattaa käyttää. Sen sijaan, että he olisivat kilpailijoidensa tavoin tuhlanneet megataaloja interaktiivisen elokuvan kuvauksiin ja näyttelijäpalkkioihin, he ovat tehneet Death Gatesta samanlaisen seikkailun kuin aina ennenkin. Death Gate eroaa edeltäjistään vain yhden tärkeän yksityiskohdan osalta. Se on iso.

## Lisenssejä rutiinilla

Legend Enterteinmentillä on perinteitä fantasiakirjojen kääntämisessä seikkailupeleiksi. Legendin ohjelmarunko ei ole koskaan loistanut erinomaisuudellaan, mutta lisensseistä peleihin on saatu imettyä enemmän juonta kuin kilpailijoilla keskimäärin. Samalla peliä on saatu myytyä myös kyseisen kirjan ystäville. Esimerkiksi taannoinen Companions of Xanth jätti todennäköisesti kaikki paitsi innokkaimmat **Piers Anthonyn** punssitarjoilun ystävät pyörälle päästään.

Tällä kertaa Legendin tiimin innoittajana on toiminut **Margaret Weisin** ja **Tracy Hickmanin** Death Gate -fantasiasarja. Pelin mukaan on pakattu myös heidän yhdessä **Kevin Steinin** kanssa kirjoittamansa Death Gate -novelli: Forever Falling.

Dark Gaten maailma on hyvä esimerkki lisenssin mahdollisuuksista seikkailupelin pohjana. Pelissä on esimerkiksi joukko taikoja, joita en ole nähnyt muiden pelien loitsusortimenteissa. Kirjailijoilla on ilmeisesti keskimäärin parempi mielikuvitus kuin ohjelmoijilla.

Pelaaja on kirjojen sankari, Haplo. Haplon kansa patrynit suljettiin vuosisatoja sitten synkkään ja vaaralliseen labyrinttiin samalla kun sartanien maagit pirstoivat maailman erillisiksi tulen, ilman, kiven ja veden vyöhykkeiksi. Miksi sartanit hajottivat maailman? Miksi he karkottivat patrynit labyrinttiin? Miten maailman saisi jälleen kokoon? Siinä kysymyksiä, joihin pelaajan on yritettävä vastata. Weisin ja Hickmanin kirjojen lukeminen auttaa toki asetelman hahmottamisessa, mutta se ei ole välttämätöntä.

Kirjat voisivat tosin vastata pelaajan mieltä Death Gaten edetessä yhä pahemmin kalvavaan epäilykseen: kaikki ei ole välttämättä sitä, miltä näyttää. Mutta kenen versio todellisuudesta on tosi?

Lisenssipelien massasta poiketen Death Gatea viitsii pelata, vaikkei tuntisi Death Gaten maailmaa entuudestaan. Itse asiassa peli on sen verran onnistunut, että se houkuttelee tutustumaan kirjailijoiden tuotantoon lähemmin. Ainakin allekirjoittaneen seuraava kirjatilaus sisältänee useammankin Death Gate -kirjan.

## Looginen vyöhyke

Peli alkaa Haplon taisteltua tiensä ulos Labyrintistä. Labyrintin ulkopuolella odottaa autio kaupunki Nexus sekä sen ainoa asukki Xar, patryn, joka on Haplon tavoin aikoinaan paennut Labyrintistä. Xar hoitaa Haplon haavat ja paljastaa tälle millaisen vääryyden kohteeksi heidän kansansa on vuosisatoja sitten joutunut. Xar janoaa kostoa ja lähettää Haplon matkalle halki vyöhykkeiden keräämään tietoa ja taikaluja, joilla vyöhykkeet voisi jälleen koota yhteen.

Kulkuneuvoksi Haplo saa Xarilta siivekkään laivan. Mutta jotta hän voisi seilata vyöhykkeitä yhdistävän Death Gate -portin läpi, Haplon on löydettävä eri vyöhykkeiden riimut. Kyseiset riimut on ripoteltu kautta kaikkien neljän vyöhykkeen, eikä Haplolla ole hallussaan niistä kuin yksi, ilman eli Arianuksen riimu.

Jokainen vyöhyke on oma maailmansa, jota asuttavat ihmiset, haltiat ja kääpiöt ovat parhaimmillaankin huonoissa väleissä keskenään. Haplon tehtävä vaatii kuitenkin eri rotujen yhteistyötä. Ja rotujen yhteistyössä piilee koko arvoituksen avain.

Matkat vyöhykkeiden välillä jakavat Death Gaten erillisiksi alipeleiksi. Pelaajalla ei ole myöskään täyttä kontrollia liikkeistään eli ohjelma olettaa hänen matkustavan aina tarinan kannalta loogisimmalle vyöhykkeelle. Tähän on saanut tottua Legendin aiemmissakin peleissä, mutta silti se jaksaa kismittää.

## Tuttu runko

Death Gate käyttää samaa ohjelmarunkoa kuin esimerkiksi Legendin Piers Anthony -lisenssiseikkailu Companions of Xanth. **Glen Dahlgren** on vain hieman viilannut yksityiskohtia ja lisännyt ohjelmaan loihtimisrutiinin. Valitettavasti Dahlgren on vesittänyt taikomisen automaagilla, joka automaattisesti valitsee kunkin loitsun vaatimat riimut.

En aluksi huomannut tätä oikotietä, vaan jouduin itse keksimään kaikki tarvitsemani loitsut. Oikeiden yhdistelmien virittelemisessä oli aivan oma viehätyksensä, vaikka se vei kieltämättä aikaa. Peliin olisikin voitu lisätä bonustaikoja, jotka olisivat syntyneet muiden loitsujen riimuja mielikuvituksekkaasti yhdistellen. Tähän joutuu kuitenkin turvautumaan vasta aivan lopussa.

Suurin parannus sitten Xanthin on tapahtunut animaatioissa.



Pelaaja kohtaa ennakkotietojen mukaan pahimman painajaisensa.




Death Gateen ei ole yritettykään ympätä digitoitua videokuvaa, vaan välijaksot ovat rehellistä tietokoneanimaatiota. Animaatiojaksot on myös toteutettu ja sijoitettu tavallista paremmin.

Ääninäyttelijöitä sentään on palkattu. Roolit on miehitetty hyvin, ja henkilöiden äänenpainot ovat uskottavia. Vain pelaajan oma eli päähenkilö Haplon äänensävy kuulostaa hieman lapselliselta. Musiikki on sen sijaan enintään keskinkertaista ja tuo lähinnä mieleen vanhat Wing Commanderit.

UltraSound-korttien omistajille kerrottakoon, että Death Gaten mukana toimitettava UltraSound MAX -kortin paikkotiedosto toimii pientä napsetta lukuunottamatta myös perinteisen GUS-äänikortin kanssa!

## Tuplaklikkailua

Legendin ohjelmarungon ongelmana on aina ollut lauseiden rakentaminen. Joko tuloksena on ollut mahdottomia virityksiä, tai sitten kulloinkin tarvittavan yhdistelmän keksiminen on ollut toivottoman hankalaa. Enää ongelmia ei ole, sillä ohjelma helpottaa pelaajan elämää vihjaamalla tälle kuhunkin esineeseen parhaiten sopivista teonsanoista.

Käskyt muodostetaan klikkaamalla ensin teon kohdetta tai välinettä ja sitten kyseiseen kohteeseen kohdistettavaa teonsanaa. Kohteen tuplaklikkaus valitsee teonsanoista ohjelman mielestä luontevimman. Pelkällä tuplaklikkailulla pääsee itse asiassa huomattavan pitkälle. Esineiden soveltaminen ongelmien ratkaisuun on yhtä yksinkertaista eli ensin klikataan käytettävää esinettä ja sitten kohdetta, johon esinettä käytetään. Ohjelma keksii tällöin teonsanan itse.



Kirjurikääpiö pitää erittäin hilloisista paahtoleivistä. Huomaa T-paidan väri!



Death Gaten voisi kuvitella olevan helppo ratkaista, koska pelaajan ei periaatteessa tarvitse kuin klikkailla kaikkea mahdollista eri järjestyksessä. Dahlgrenin on kuitenkin onnistunut kehittää ongelmia, joiden ratkaisu on ilmeinen vasta, kun ne keksii. Arpomalla niitä ei äkkää ilmoisna ikinä. Joissain kohdissa myös tekojen määrällä on merkitystä.

Jotkut arvoitukset ovat vähän liiankin kinkkisiä. Kelle tulee mieleen juuri tietyssä huoneessa tarkastella juuri tiettyä seinää juuri tietyn koiran silmin? Paitsi että kyseistä seinää ei kyseisessä huoneessa ole olemassakaan. Oviaukon sulkee illuusio, jota koira ei tietenkään näe. Pelkkä nokkeluus ei aina riitä, tarvitaan myös jääräpäistä sitkeyttä.

Legendin seikkailujen juonissa on aina ollut imua, mutta Death Gateen asti jokaisen pelin ohjelmarungosta on löytynyt jotain sanomista. CD-ROMin ansiosta Death Gate on myös huomattavasti laajempi ja monipolvisempi kuin edeltäjänsä. Suosittelen.

**Jyrki J.J. Kasvi**












### Hyvää

- Kaikki toimii niin kuin pitää. Edes animaatiot eivät pätki.
- Kunnioitus lisenssoitua kirjasarjaa kohtaan.
- Loppuun asti viilattu Legendin ohjelmarunko.
- CD-ROMin ominaisuuksien hallittu hyödyntäminen.

### Huonoa

- Osa ongelmista ratkaistavuuden rajoilla.
- Musiikki.

**Legendin paras seikkailu tähän mennessä. Menin vipuun.**

**Seikkailu**

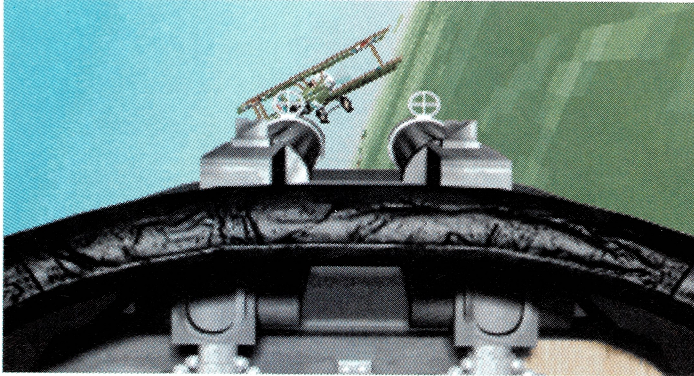





**Dawn Patrol**

**Rowan Software/Empire**
**PC CD-ROM, PC**
**Versio:** 1.0
**Minimi:** 386/25, 525 kt perus- + 2,2 Mt EMS-muistia, VGA
**Suositus SVGA-versiolle:** nopea 486, VLB tai PCI SVGA-ohjain, 3 Mt EMS, joystick, hiiri
**Äänituki:** AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32/LAPC-I
**Ohjaus:** N, H, J, Flightstick (Pro), Thrustmaster FCS & WCS (Mk2), pedaalit
**Kiintolevy:** 760 kt - 13,5 Mt
**Testattu:** 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB Pro, CD-ROM 150 kt/s, Flightstick Pro

# Miehet rautaa, lentomalli...






Ensimmäisessä maailmansodassa koneet olivat puuta ja kangasta ja miehet rautaa. Ilmataistelut käytiin silmästä silmään ja vihollisässiä kunnioitettiin. Laskuvarjoja käyttivät vain pelkurit, eivätkä niitä oikeat lentäjät huolineet. Maassa käydyn brutaalin teurastuksen vastapainoksi yläilmoja hallitsivat todelliset ritareiden perilliset.

## Historian sivujen havinaa

Rowanin edellinen lentosimu Overlord oli kaunis, mutta hieman liikaa realismista vapauksia ottanut paukuttelu, ja Dawn Patrol jatkaa samalla linjalla. SVGA-grafiikka on jos mahdollista vielä kauniimpaa iloisesti väritettyine koneineen ja synkkine maastoineen.

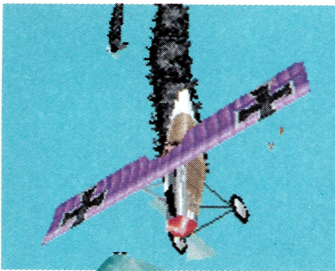
Lähestymistavassa on kehitetty uutta: poissa ovat normin mukaiset briefingit, suunnittelut, kampanjat ja vastaavat, ne on korvattu ensimmäisestä ilmasodasta kertovalla kirjalla. Peli alkaa sisällysluettelosta, josta voi lähteä tutustumaan tuon ajan kuuluisimpiin taisteluihin, lentokoneisiin ja parhaisiin pilotteihin. Joka sivulla on tekstin, kuvien ja filminpätkien lisäksi yksittäinen tehtävä, ja CD-versiossa bonuksena joillain sivuilla kerrotaan lisätietoja puheena. Kaikkiaan sivuja on vähän yli 150 ja tehtäviä saman verran.

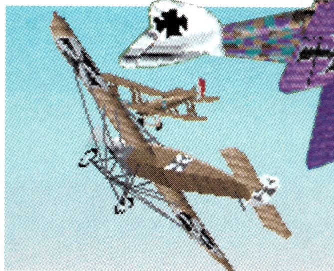
Jokaisella sivulla on historiallinen ilmataistelu, jonka voi hyväksyä joko sellaisenaan tai valita, lentääkö keskusvaltojen vai ympärysvaltojen puolella. Myös koneet, niiden määrä ja tehtävät ovat muutettavissa. Valittavia koneita on kaikkiaan 13 ja mukana ovat kaikki ne klassiset: Fokker Dr.1 -kolmitaso, Sopwith Camel, De Havilland, Albatross ja muut. Pommikoneita ja kuumailmapalloja on myös mukana, mutta niillä ei pääse lentämään, ainoastaan saattamaan tai tuhoamaan. Suurin osa tehtävistä on pikaisia kieppumisia muutaman koneen välillä.

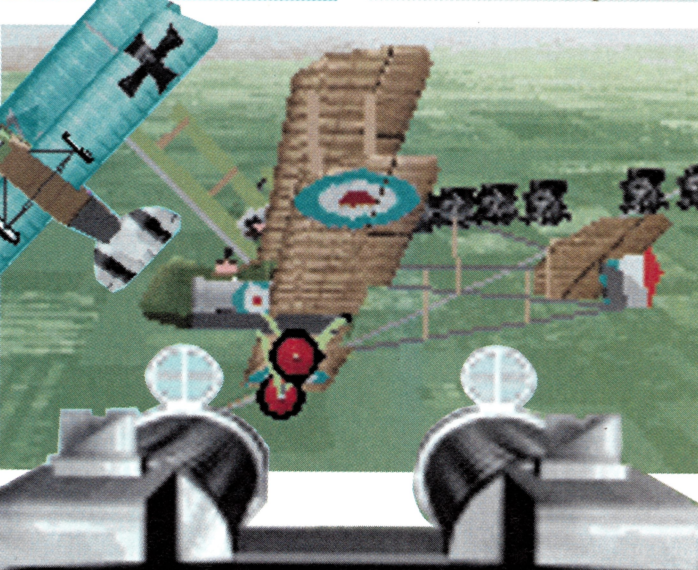
Minkäänlaista kampanjaa ei sinänsä ole, joskin pientä roolipelin makua tarjotaan kahdeksan kuvitteellisen lentäjän muodossa. Pelaaja astuu lentäjän saappaisiin, valitsee rajoitettuja tehtäviä ja liimailee onnistuneiden tehtävien selostuksia ja tuloksia päiväkirjaansa. Teorissa näin rakentuu kertomus yhden lentäjän urasta. Suomeksi tämä tarkoittaa rajoitettua sarjaa erillisiä tehtäviä, joilla ei ole mitään vaikutusta tai yhteyttä toisiinsa.

Historian ja uravalintojen lisäksi kirjassa on yksi sivu videoeditointia varten. Työkalut ovatkin esimerkillisen helppoja ja monipuolisia.

Kahden tai useamman pelaajan välisiin kahakoihin ei ole mitään mahdollisuuksia vaan lentämään pääsee vain tekoälyttömyyttä vastaan. Jos minusta olisi kiinni, yhtään lentosimua ei päästettäisi myyntiin, ellei siinä olisi mahdollisuutta ainakin kahden ihmisen väliselle lentelylle.







## Ammu kun näet silmämunat

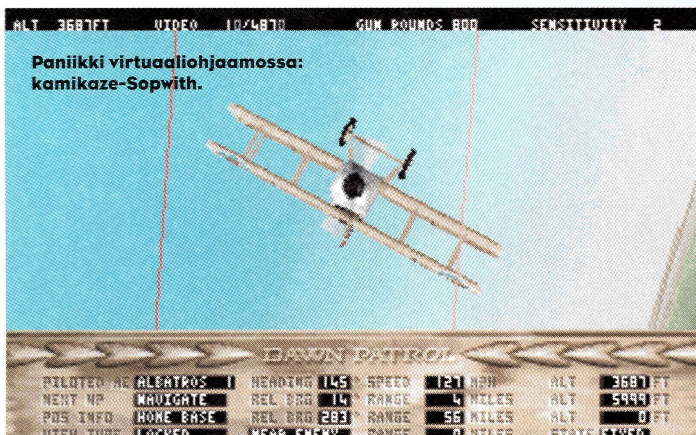
Turhia kommervenkkejä ei maassa tarvitse ennen lentoa suorittaa, eikä ilmassakaan. Yleensä tehtävä alkaa tilanteesta, jossa ollaan jo lennossa ja yleensä hyvin lähellä vihollista. Onhan siinäkin puolensa, että pääsee toimintaan sen kummempia ihmettelemättä, mutta jotkut meistä nauttivat yhtä paljon suunnittelusta, kokoonpanojen valinnasta, kohteiden määrittelystä ja sellaisesta. Sitä paitsi pelkkä ilmataistelu ilman sen ihmeempiä tavoitteita käy ennen pitkää tylsäksi.

Väitetään, että maailmansota ykkösen lentokoneet olisivat olleet yksinkertaisia härveleitä, joiden tekniikka ei taistelua ratkaissut, vaan lentäjä. Jos se kerran on niin hemmetin simppeliä, niin mihin tätä julmetun kokoista läpyskää kymmenine näppäinkomentoineen tarvitaan? Jossain on iso pyörä heittänyt, kun pelkästään näkymien ihailuun on viisikymmentä (50!) näppäinyhdistelmää. Muita komentoja on sitten vähemmän kuin kuvakulmien vaihtoja yhteensä, eli grafiikka on ilmeisesti tarkoitettu ihailtavaksi. Ongelma on siinä, että niiden tärkeiden näppäinten oppiminen vie aikaa ja koko näppissekoilu on harvinaisen vihamielisesti suunniteltu. Onneksi kunnon lentotikuista löytyy muutakin kuin kaksi nappia, joten mielenterveys säilyi.

Kieltämättä Rowanin jo Overlordissa esittelemä virtuaaliohjaamo kuitenkin toimii. Koneen sisä- tai ulkopuolelta kuvakulman voi lukita mihin tahansa kohteeseen ja onneksi vain yhdellä komennolla lähimpään viholliseen. Omasta koneesta näkyvä runko antaa osviittaa siitä, missä asennossa ollaan viholliseen nähden, ja harjoittelun jälkeen lentäminen virtuaaliohjaamosta luonnistuu. Vielä kun tekijät olisivat hillinneet intoaan oksentaa kaikki mahdollinen informaatio sekavasti ruudun alalaitaan. Kesken taistelua minua kiinnostaa ainoastaan nopeus ja lentokorkeus ja haluan, että ne näkee nopealla silmäyksellä. Nyt olennainen hukkuu pienenä piperryksenä turhan tiedon sekaan. Waypointit ja vastaavat olisi saanut sijoittaa kartalle, joka nyt on lähes hyödytön eikä kerro tilanteesta juuri mitään.

## Jäällä liukastellen

Minä en ensimmäisen maailmansodan koneilla lentämisestä tiedä juuri mitään. Sen kuitenkin tiedän, ettei lentäminen tuntunut jäällä liukastelulta tai painottomana ilmassa kellumiselta. Tekijät mainostavat mallintaneensa jokaisen koneen mahdollisimman hyvin oikeita vastaaviksi. Roskapuhetta! Dawn Patrolia riivaa Rowanin perisynti eli lentämisen ja liikkeen tuntua ei ole nimeksikään, vaan kaikki kelluu ilmassa. Koneilla ei tunnu olevan massaa lainkaan ja ne kiepsahtelevat liian herkästi ja nopeasti pienestäkin tikun liikkeestä. Tikun herkkyyden säädöstä ei ole apua, tuntuma on täysin kateissa.



Paniikki virtuaaliohjaamossa: kamikaze-Sopwith.

Konemalleissa ei ole merkittäviä eroja. Joku voi väittää, ettei simulaattorissa voi saadakaan aikaan täydellisen oikeaa tuntua, mutta kyllä siinä riittävän hyvin on onnistuttu aikaisemminkin. Ensimmäisenä tulee mieleen Air Warrior, jossa joka koneella on selkeät erot ohjaustuntumassa ja käyttäytymisessä. Lentomallin ja koneiden erojen puute on tuplasti ikävää siksi, että aihe olisi edellyttänyt enemmän huolellisuutta. Mitäpä muuta näillä koneilla tehdään kuin tarkkaa lentämistä vaativaa lähitaistelua? Pieninä pilkahduksina sentään on otettu huomioon, että liika räiskiminen jumittaa aseet, vauhdin loppuminen sakkaa ja liian kovat syöksyt repivät joidenkin koneiden siivet.

## Lentotaidoton maalari

Grafiikka on Overlordista tuttua huippukaunista jälkeä. Mukana on sekä VGA- että SVGA-versiot. Jo VGA:kin on poikkeuksellisen hienoa, mutta SVGA-koneet saavat jo haukkomaan henkeä. Etenkin saksalaisilla oli tapana maalata koneensa iloisesti ja se näkyy myös pelissä. Erittäin yksityiskohtainen vektorigrafiikka yhdistettynä brittien tylsiin ja sakemannien iloisiin pintakuviointeihin hivelee silmiä.

Maasto on varsin aidon näköistä, joskin se jää lähes pelkäksi taustaksi. Se merkitys maastolla kuitenkin on, että vihollisen yllä korkealla tussahtelevat it-kranaatit ja matalammalla suihkivat valojuovat. Vaikkei maakohteita vastaan juuri taistellakaan, matalalla lennettäessä huomaa, ettei sielläkään ole grafiikassa säästelty.

SVGA-grafiikka pyöri koneessani hyvinkin sulavasti. Onneksi kuitenkin vaatimattomampiakin kokoonpanoja on muistettu, sillä kinkkinen ohjaustuntuma yhdistettynä tahmaavaan näytönpäivitykseen olisi jo liian järkyttävää. Toimintaruudun koon ja yksityiskohtien määrän voi säätää muuttumaan automaattisesti niin, että toiminta pysyy jatkuvasti mahdollisimman sulavana.

Äänet on varmaan kopioitu suoraan Overlordista. Ei paha, koska sopivan voimallista ja aidon kuuloista jytinää ne olivat siinäkin. Musiikin teloitin hetken kuuntelun jälkeen.

Mikähän brittejä vaivaa? Sikäläiset lehdet yhteen sopuliääneen julistivat Overlordin kaikkien aikojen parhaaksi lentosimulaattoriksi, ja nyt sama laulu kaikuu toisen kerran. Lentosimussa ei huima grafiikka yksin riitä, ja Dawn Patrolin karmea lentomalli, viheliäinen ohjaus sekavine näppäinkomentoineen ja lyhytnäköisyys kampanjan puutteena ovat karkeita puutteita.

Kyllä helposti opittavalla ja nopeasti itse asiaan pääsevällä lentopelilläkin on paikkansa. Silloin sen pitää myös olla helposti hallittavissa ja aiheen pitää pysyä kiinnostavana mahdollisimman pitkään. Nyt oppimista ja menestystä ei palkita millään, ja ilmassa kieppuminen alkaa nopeasti tylsistyttää. Joku voisi ryöstää Rowanin grafiikkarutiinit ja tehdä niiden ympärille pelin, sillä ekan maailmanpalon ilmailu aiheena suorastaan kerjää tyhjentävää käsittelyä.

**Kaj Laaksonen**

### Hyvää

- Tarkka ja erittäin kaunis grafiikka.
- Virtuaaliohjaamo toimii paremmin kuin useimmat.
- Mukana paljon kiinnostavaa tietoa lentäjistä ja koneista.
- Levytilaa ei haaskata, vaan peli toimii lähes täysin rompulta.
- Mukana tuki VGA- ja SVGA-tilalle sekä hyvät grafiikkasäädöt.

### Huonoa

- Liikkeen, vauhdin ja lentämisen tuntu täysin kateissa.
- Sekavat ja ergonomiaa vailla olevat näppäinkomennot.
- Ei pelattavaa pidemmän päälle, vain yksittäisiä tehtäviä.
- Tehtävissä ei riittävästi vaihtelua.
- Koneet käyttäytyvät liikaa toistensa kaltaisesti.
- Ei monen pelaajan mahdollisuutta.

**Moni kakku päältä kaunis.**

**Lentosimulaattori**

**74**


Hunnin lento loppuu alasiipien repeytymiseen.

**AD&D, Dark Sun 2: Wake of the Ravager**

SSI

PC CD-ROM
Versio: 1.01 (päivitetty)
Minimi: 386/33, 4 Mt, CD-ROM 150 kt/s (EMS)
Äänituki: Aria, Sound Canvas, Soundscape, Wave Blaster, Soundman Wave, SW32/GW32, Gravis Native Mode, kaikki Sound Blasterit AWE:a lukuunottamatta
Ohjaus: N & H
Kiintolevy: Asennuksesta riippuen 27 Mt, 44 Mt tai 72 Mt.
Muuta: Perusmuistia vähintään 605 kt, Pelit-BBS:stä saa päivityksen versioon 1.01. Tallenteet kasvavat helposti megatavujen kokoisiksi.
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, CD-ROM 450 kt/s




# KUUMA PIIRI






●● Sujuvaan roolipelailuun mieltyneiden iloksi SSI:n viimeinen AD&D-peli, Dark Sun 2: Wake of the Ravager, jatkaa edeltäjänsä Shattered Landsin kepeän pelattavaa linjaa. Taas pistetään Dark Sun -jatkumon pahiksia kumoon niin että THAC0t paukkuvat.

Kauan sitten Athas oli Maapallon kaltainen vihreä ja vihanta planeetta. Sen kaupunkivaltioita hallitsivat voimakkaat ja suuruudenhullut velhokuninkaat, jotka kaikkivoipaisuutta tavoitellessaan imivät planeetan elinvoimaa itseensä. Velhokuninkaat kävivät omia sotiaan liiemmin välittämättä mitä planeetalle tapahtuu, ja aikojen kuluessa Athas muuttui dyynimäiseksi hiekkahornaksi.

## Kohti vapautta

Takaisin nykyhetkeen. Tyrin velhokuningas on vastikään kuollut ja Tyr on lähes vapautunut hirmuhallinnosta, valtaa pitävät vain heikot Templar-byrokraattimaagit. Vapaa kaupunki keskellä paahtavan kuumaa erämaata on kuin poimimistaan odottava mansikka, joten ei ihmekään, että useammalla kuin yhdellä taholla on itsekkäitä suunnitelmia sitä kohtaan.

Pahin uhka kaupungille on Ur Draxan valtias, paha lohikäärmevelho. Hän päättää liittää Tyrin oman valtapiiriinsä Soturilordin avulla. Moinen ei tietenkään sovi sankareillemme, jotka salaisen maagijärjestö Huntuliiton kanssa alkavat pistellä kapuloita niin templareiden kuin lohikäärmevelhon rattaisiin.

## Näennäismaailma

Dark Sun 2 käyttää paranneltua Dark Sun -pelirunkoa, joka siis on hieman Ultima 7 -tyylinen. Sankarit seikkailevat reaaliaikaisesti ylhäältäpäin kuvatussa maailmassa hiiren komenneltavina. Tarjolla on kolme toimintakursoria: mene, hyökkää ja tee. Jälkimmäistä käytetään kun halutaan esimerkiksi puhua jollekulle tai käpälöidä ruudulla näkyviä esineitä. Uutuutena DS2:ssa joutuu käyttelemään tiettyjä esineitä pelimaailman objekteihin (avainta oveen ja sillai), jolla peliin on saatu hieman seikkailupelimäistä otetta.

DS2:n maailma on askeleen lähempänä toimivaa näennäismaailmaa. Jokaisen vastaantulevan ihmisen kanssa voi puhua, eikä vastaan tule mitään standardeja klooni-ihmisiä, vaan itsenäisiä olentoja, joiden kanssa voi haastella vaikka männäviikon säästä. Eri asia sitten, haluaako joku niin tehdä.

## Sana on miekkaa mahtavampi

Wake of the Ravagerissa kuluu yhä suurempi osa seikkailusta muuhun kuin simppeliin hirviönlahtaamiseen. Vaikka Ultima-tyyliseen suureen vapauteen ja monisäikeiseen juoneen ei vielä yllletäkään, on DS2 silti paljon edeltäjäänsä vapaampi ja monipuolisempi.

Seikkailun asettaminen pelkän mätkinnän yläpuolelle tuo peliin hyvin paljon tekstiä. Varovasti veikkaisin, että noin neljännes peliajasta kuluu keskusteluun. Onneksi keskustelut ovat paitsi välttämättömiä ongelmien ratkaisemiseksi ja eteenpäinpääsyksi, myös varsin mielenkiintoisia.

Keskustelun lisäksi seikkailuun kuuluu tietysti myös hirviöiden passittamista tuonpuoleiseen. Erimielisyyksiä selvitellessä vaihdetaan reaaliaikaisesta seikkailumaailmasta vuoropohjaiseen mätkintätilaan, joka ei ulkoisesti juurikaan eroa seikkailutilasta.

Taistelu on pohjimmiltaan yksinkertaista ja helppoa. Omat hahmot hyökkäävät joko hiirikursorilla vihollista klikkaamalla tai päin kävelemällä. Valitettavasti taisteluissa ruutu puuroutuu hyvin helposti kun pahat jätkät jäävät sankareiden taakse.

Kuten AD&D-maailmassa yleensäkin on loitsuilla erityisen suuri merkitys. Maagit ovat porukan varsinaisia tappokoneita, joita taistelijat lähinnä täydentävät. Tosin vielä tasoilla 7–15 ovat miekanheiluttelijat tärkeitä, varsinkin siksi, että lepäily onnistuu vain, jos porukka sattuu löytämään nuotionpohjan. Tämän olisi voinut kyllä korjata.

Portaaton vaikeustason säätö on omiaan auttamaan uusia pelaajia. Nörttitasolla taistelut ovat helppoja ja aikaisemmista AD&D-peleistä poiketen, useat pienet lisäseikailut jäävät väliin. Tosimiesten vaikeusasteella ongelmat antavat pelaajalle melkein liikaakin haastetta.

## Pappi ei paranna

Dark Sun -maailma eroaa tutusta Forgotten Realmista esimerkiksi siten, että jokaisella hahmolla on normaalien voimien lisäksi PSI-kykyjä. Ne jäävät kuitenkin toissijaisiksi, sillä ne eivät tepsi läheskään jokaiseen vastaantulevaan olentoon ja ovat yleensä melkoisen lussuja. Perinteinen tulipallomagia on paljon tehokkaampaa.

Maailmanvaihdos on vaikuttanut eniten kleereihin. Pappismagian hallinta perustuu neljään elementtikehään (maa, ilma, tuli ja vesi), joista yhteen kleeri erikoistuu. Lisäksi on vielä erikoiskehä kosmos, johon kleereillä on vain rajoitettu käyttöoikeus. Valitettavasti kaikki parannusloitsut ovat kosmoksen kehän antia, minkä vuoksi druidi on paljon kleeriä parempi vaihtoehto ryh-

män lekuriksi.

Kun kerran käytetään AD&D-fantasiasysteemiä, ei maagi osaa pukeutua haarniskoihin eikä ymmärrä tikaria suurempien aseiden päälle. Suurimmista rajoituksista kärsivät kuitenkin druidit, jotka eivät kehtaa verhoutua mihinkään haarniskalta haiskahtavaankaan.

Koska pelaajaporukkaan saa vain neljä hahmoa, on luokkarajoitukset paras kiertää opettamalla druidille ja maagille joku toinen ammatti. Maagi/soturi ja druidi/varas toki kehittyvät hitaammin kuin erikoistuneet hahmot, mutta säästävät monelta mieliharmilta kamojen hallinnassa. Pienenä vihjeenä voin sanoa, että puolijättiläisgladiaattori on aivan pakollinen lisä porukkaan. Hahmojen ura pysähtyy 15 tasolle, joten ei-ihmiset törmäävät maksimitasorajoihinsa.

## Jylhiä efektejä

Dark Sun 2 on teknisesti OK. Vaikka kiintolevytilaa häviää asennuksesta riippuen 30–70 megatavua, on peli täysin pelattava minimiasennuksellakin. Välianimaatiot tosin saattavat hieman tökkiä hitaammilla CD-asemilla, mutta se ei juuri peliä haittaa.

Vaikka paketin kyljessä suositellaan 486/50:tä, peli pyöri omalla 486/33:lla vallan mainiosti. Itse asiassa peli tuntuu olevan jopa hieman Shattered Landsia kevyempi.

Ravagerin äänipuoli on oikeastaan koominen. Mitään varsinaista taustamusiikkia ei siinä tunnu olevan, mutta joskus peli saa ihan itsekseen päähänsä soitella CD:ltä taustamusiikinpätkiä. Musiikinpätkien lisäksi jotkut keskustelut tulevat rompulta.

Efektipuoli on asia erikseen. Ykkösosan laimeat efektit eivät sytyttäneet ketään, joten SSI otti opikseen ja nyt tulipallo kuulostaa maagiselta räjähdykseltä entisen tähtisadepuikon rätinän sijaan. Myös omat ja vieraat olennot ääntelevät kun metalli osuu lihaan, mutta voisi melkein luulla sankareitten pitävän tuskasta, sillä voihkeet ja yninät ovat kuin suoraan sadomasoakteista.

Graafisen puolen efektit ovat itse asiassa todella vaikuttavat. Erikoistehosteilla ei paljoa mahtailla, mutta silloin kun niitä käytetään, ne todella loistavat. Eritoten loitsut ovat näyttäviä, esimerkiksi hajotaloitsun onnistuttua vihulainen todella hajoaa, eikä vain välähdä ja siirry olemattomiin. Ruumiit muuten jäävät lojumaan pelimaastoon joksikin aikaa.

## Dokumentoimattomia ominaisuuksia

DS2:ssa on hämmästyttävän paljon pieniä, mutta sitäkin kiusallisempia bugeja. Inhottavin näistä on se, että hiirikursori lähtee joskus vaeltelemaan omia polkujaan, sillä pelin hallinta pelkältä näppäimistöltä on käytännössä mahdotonta.

Hankalimpiin bugeihin kuuluuvat esineongelmat. Tavarat saattavat kadota hahmojen käsistä ilman mitään selitystä. Lisäksi joittenkin olentojen läpi pääsee kävelemään, aivan kuin he olisivat haamuja ja joittenkin ohi ei pääse kirveelläkään, vaikka ne olisivat suostuneet väistämään.

Bugeista selviää aika pitkälle tallentelemalla ahkerasti. Pelit-BBS:stä saa imettyä päivityksen versioon 1.01, mutta sekään ei poista kaikkia bugeja, vaan Internetistä kantautuneiden huhujen mukaan saattaa jopa lisätä muutamia uusia bugeja. Jatkopäivityksiä varmaan seuraa.

Dark Sun 2 muistuttaa paljon edeltäjäänsä, mutta ei onneksi liian paljon. Pelissä on tarpeeksi uusia ideoita ja lumovoimaa, jotta se toimii paitsi yksittäisenä pelinä, myös Dark Sun -saagan jatkona ja itse asiassa viimeisenä osana, SSI kun menetti AD&D-lisenssinsä.

Minä nautin pimeän auringon alla seikailemisesta ja olen varma, että niin teette myös te. Suosittelen.

Ossi Mäntylahti



Tälle kaverille kelpaavat hirviöiden jäännökset.




Oudoista loitsukoneista saa lyhyen yhteenvedon.



Taikojen vaikutusalue näkyy selvästi. Tulipallo on kuitenkin vähän turhan järeä loitsu sisätiloissa käytettäväksi.

Ruuhkaa pahan pyramidissa.





Automaattikartoituksen sijasta peli antaa automaattisesti koko senhetkisen pelialueen näkyviin.



### Hyvää

- Kiva pelata, eikä vaadi edes koneelta liikoja.
- Efektipuoli on parantunut edellisosasta hurjasti.

### Huonoa

- Suuhun jää aavistuksen verran toiston makua.
- Pieniä, mutta sitäkin ärsyttävämpiä bugeja on aika paljon.

Wake of The Ravager on hyvää jatkoa oikeaan suuntaan. Bugit ja muutama ajattelemattomuus pudottavat kuitenkin pisteitä.

Roolipeli

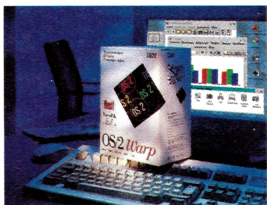
87

VOIT AJAA

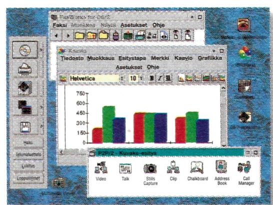
USKOMATTOMAN MÄÄRÄN

OHJELMIA,

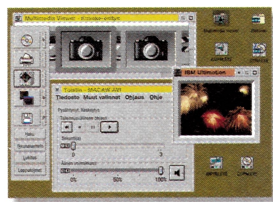
OS/2-logo on tavaramerkki ja IBM, Operating System/2 ja OS/2 ovat International Business Machines Corporationin rekisteröityjä tavaramerkkejä. Windows on Microsoft Corporationin tavaramerkki.



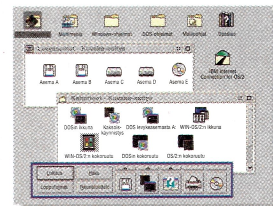
OS/2 WARP toimii jo 4 megassa. Voit ajaa OS/2 WARPissa nykyisiä DOS-, DOS/Windows-ohjelmia sekä uusia OS/2-ohjelmia.



OS/2 WARPiin sisältyy BonusPak, monipuolinen kymmenen hyötyohjelman kokonaisuus, jolla hoidat mm. tekstinkäsittelyn, taulukkolaskennan, teet graafisia esityksiä, raportoit, pidät kalenteria, surffaat Internetissä ja luot multimediaa.



OS/2 WARP on multimedian tekijän ympäristö. Voit käsitellä esimerkiksi liikkuvaa kuvaa, ääntä ja tietokonegrafiikkaa näytöllä samanaikaisesti.



OS/2 WARPin avulla käytät myös useita DOS- ja DOS/ Windows-ohjelmia yhtä aikaa.

Huom! Nykyinen OS/2-käyttäjä, kysy edullista päivitystarjousta lähimmältä OS/2 WARP -jälleenmyyjältä.

*ASSEMBLY Organizers on kansainvälisesti tunnettu ryhmä nuoria, jotka järjestävät joka vuosi maailman suurimman nuorten tietokonetapahtuman ASSEMBLY:n. Tapahtumassa tuhannet nuoret ympäri maailmaa kilpailevat kotitietokoneilla tuotetuilla multimediataideteoksilla. Kuvassa alarivissä oikealta Markus Kantonen ja Jussi Laakkonen, ylärivissä oikealta Jan Henrikson, John Kavaleff, Pekka Aakko ja Samuli Syvähuoko.*

"OS/2 WARP? Paras vaihtoehto todelliseen käyttöön. Tehokas 32-bittinen käyttöjärjestelmä, joka sopii kaikentyyppisille ja -tasoisille käyttäjille. Ei tarvitse olla friikki, mutta saat olla sitäkin. Toimii myös pienemmissä koneissa. Pyörittää vanhoja ohjelmia tehokkaammin kuin niiden omat järjestelmät. Voit siirtää dataa ja tehdä samaan aikaan jotakin muuta. Selvästi tehokkaampi myös peliympäristönä. Hintakin on kohtuullinen, koska BonusPakissa on jo valmiina kaikki, mitä tavallinen käyttäjä tarvitsee."

# KUN WARPPAAT ITSESI.

Miten käytät mikroasi? OS/2 WARP -käyttöjärjestelmän avulla teet asiat samanaikaisesti, kuten tulostat tekstiä ja luet sähköpostia. Kuulostaa vaikealta, mutta on siltikin helppoa. Tästä pitävät huolen OS/2 WARPin yksinkertaiset toiminnot. Warpattuasi tietokoneesi saat irti täyden 32-bittisen tehon. OS/2 WARPissa voit ajaa myös DOS- ja DOS/Windows-ohjelmia. Mukana tulevan monipuolisen BonusPak-ohjelmiston avulla hoidat mm. tekstinkäsittelyn ja taulukkolaskennan, lähetät fakseja, pidät kalenteria, luot multimediaa ja avaat käyttöösi maailmanlaajuisen Internetin.

OS/2 WARP – nykyajan huimin tapa käyttää tietokoneohjelmia.

OS/2® WARP

**OS/2 WARP on aito 32-bittinen käyttöjärjestelmä.**

**OS/2 WARP käyttää PC:stäsi vain 4 megaa keskusmuistia.**

**OS/2 WARPissa voit käyttää useita ohjelmia samanaikaisesti.**

**OS/2 WARP tarjoaa täyden crash protectionin.**

**OS/2 WARP sisältää monipuolisen, kymmenen hyötyohjelman BonusPakin.**

**OS/2 WARP Versio 3 suositushinnat (sis. ALV):**
**CD-ROM alk. 695,-**
**3,5" Levyke alk. 795,-**
**Lisätietoja saat lähimmältä OS/2 WARP -jälleenmyyjältä.**

IBM

Kyllä kiitos,

☐ Tilaan uuden OS/2 WARP Versio 3:n (sis. BonusPakin, ei Windowsia)

☐ CD-ROM 695,- (sis. ALV)

☐ 3,5" Levyke 795,- (sis. ALV)

Toimitusmaksu 50 mk

Kieliversio ☐ suomi ☐ englanti ☐ ruotsi

Toimitukset ja lisätiedot OS/2 WARP -jälleenmyyjien kautta.

Nimi ______

Yritys ______

Lähiosoite ______

Postinro ja -toimipaikka ______

Puhelin ______

IBM maksaa postimaksun

Oy International Business Machines Ab
Personal Software Marketing
PL 265
Vastauslähetys
Sopimus 00330/87
00003 Helsinki

# Kerralla Top Guniksi






**U.S. Navy Fighters**

**Electronic Arts**
**PC CD-ROM**
**Versio:** 1.0
**Minimi:** 486, 4 Mt RAM (ilman joitakin graafisia ominaisuuksia), väh. 5,3 Mt XMS-muistia (kaikki ominaisuudet), SVGA, MS-DOS 5.0, CD-ROM 150 kt/s
**Suositellaan:** 486DX2/66, 8 Mt RAM
**Äänituki:** Adlib (Gold), ATI Stereo FX, PAS (16), Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), TB Multisound, ASC Mediamaster Synth, General MIDI, Roland (LAPC, MT32, SCC)
**Ohjaus:** H, J, TM FCS 1 & 2, TM WCS 2, TM F16 FLCS
**Kiintolevy:** 7-16 Mt
**Testattu:** 486DX2/66, 16 Mt, SB Pro, SFX1000 GM, CD-ROM 150 kt/s, Cardex Cobra VLB SVGA

**● ● Modernien lentosimujen raskain kärki on ollut pitkään lähinnä Spectrum Holobyten ja MicroProsen hallussa. Electronic Arts aloittaa uuden lentosimulaattoreiden sarjan U.S. Navy Fightersilla ja lupaa tehdä asiat komeammin kuin kukaan aikaisemmin.**

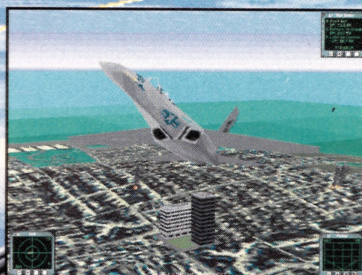
Ainakin lupaukset ovat komeita. Miltä kuulostaa lentely F-14 Tomcatilla, F-18 Hornetilla, SU-33 Flankerilla, F-22 Lightningilla, A-7E Corsairilla ja F-104 Starfighterilla? Parhaimmillaan 1024x768-tarkkuuden SVGA-grafiikalla? Niin minustakin, etenkin kun mukaan on tungettu iso kampanja, 50 erillistä lisätehtävää, monipuolinen tehtäväeditori sekä yli 40 minuuttia videoanimaatiota ja puhetta. Aah! Ooh!

## Boriksen kaverit

Pelin mukana tuleva viidenkymmenen tehtävän kampanja sijoittuu entisen Neuvostoliiton jälkimaininkeihin. Venäjän duuman militantti äärioikeisto kyllästyy ja päättää nitistää Jeltsinin. Maailmanpoliisi ja kaikkien vapaiden ihmisten suojelusenkeli USA auttaa Borista mäessä ja sopivasti lähistöllä lipuva tukialus Eisenhower kutsutaan hätiin. Boris-paran paetessa kohti Ukrainaa pelaajan ensimmäinen tehtävä on pitää Migit ohjuksen kantaman ulkopuolella. Sisäinen valtataistelu muuttuu kansainväliseksi konfliktiksi, itsenäinen Ukraina pyytää jenkkien apua ja homma menee rumaksi. Että semmoista Top Gun -vaikutteista jeesustelua.

Jos unohtaa jenkkipatrioottisen juonen ja tökerön huonot videopätkät tehtävien alussa, niin kampanja on tavallista parempaa jälkeä. Tehtävät eivät ole lineaarisia, vaan toiminta etenee ja tehtävät jakautuvat menestykseen mukaan. Koneita pitää huoltaa ja miettiä mikä tehtävä vaatii mitä, sillä uudempia koneita ja aseita on niukasti, vanhempaa kalustoa enemmän.

Tehtävät sekä kampanjassa että erikseen ovat hyvinkin monipuolisia ja täynnä toimintaa. Kampanjoissa mittatikkuni on Falcon 3 ja aivan sen tasolle ei päästä. Dynaamisen kaikki vaikuttaa kaikkeen -kampanjan asemesta tehtävät ovat valmiiksi purkitettuja, eivätkä tuhot ja muutokset kartalla sinänsä vaikuta muuhun kuin siihen, minkä seuraavan valmiiksi purkitetun tehtävän kone valitsee. Kampanjoiden valintaruutu on tehty niin, että jatkoa on varmasti odotettavissa lisälevyinä.





Näppärät pikkuruudut eivät peitä pääasiaa.

Kampanjan lisäksi U.S. Navy Fighters tarjoaa 50 yksittäistä tehtävää harjoituslentoineen ja kaksi tehtäväeditoria. Toisella miksaillaan lähinnä lentokoneita, tosin myös säätä voi vaihdella ja lisätä maahan ilmatorjuntaa. Toisella voi rakentaa kunnon tehtäviä lentokoneineen, rakennuksineen ja joukko-osastoineen. Jokaiselle objektille voi määritellä tavoitteita, kulkureittejä, etsintäsäteitä ja reaktioita eri tapahtumiin, ja lopuksi vielä tehtävän vaatimukset. Näin tehokkaaksi rakennettu tehtäväeditori hakee vertaistaan muista lentosimuista ja lisää pelin elinikää valtavasti.

Mukavana bonuksena on pelissä esiintyvää kalustoa esittelevä tietokanta. Kaikista löytyy esittelyteksti, tärkeimmät tiedot ja pyöriteltävä vektorikuva sekä useimmista valokuva.

## Taivaan silpojat

Nojatuolilentäjät ovat harvoin tyytyväisiä ruutunsa näkymiin. Joko kaikki liikkuu liian takkuisesti tai grafiikka on liian karkeaa. USNF sysää ongelman täysin

pelaajan harkittavaksi. Lentämään pääsee nimittäin viidellä resoluutiolla, alkaen 320x200-moodista aina 1024x768-resoluutioon. Arvatkaa onko sellaista konetta vielä olemassakaan millä tuo viimeinen pyörii? Onpahan ainakin panostettu tulevaisuuteen.

Hitaammilla mikroilla on tyydyttävä ilmeisen hätäisesti tehtyihin ja rumiin 320x200- tai 320x400-tiloihin, 640x480 sujuu siedettävästi 486DX2/66:lla ja nopealla VLB-näytönohjaimella, jos raaskii ottaa turhat pintakuviot pois.

Tarkan resoluution vaikutus peliin on hätkähdyttävä. Paitsi että lentokoneet, muu kalusto ja maasto ovat skarppeja ja kauniita, muiden lentokoneiden asento ilmassa näkyy helpommin ja oman koneen instrumentit ovat erittäin selkeitä.

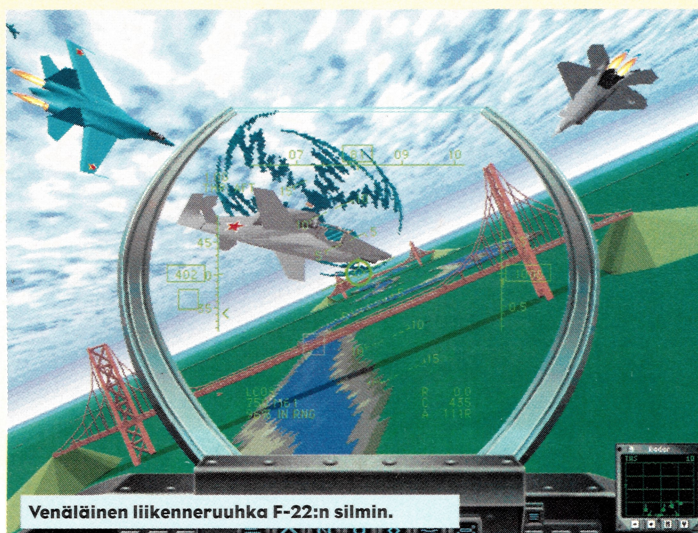
Perinteisiä mittareita ei näytetä lainkaan, vaan tärkeimmät asiat näkyvät vain eteen heijastetusta HUD:sta. Tutkaan, navigointiin, aseisiin ja vastaaviin liittyvät asiat voi tuoda esille jokaisen omana pikkuruutunaan. Näin ei väkisin ahdeta puolta ruutua täyteen useimmiten turhaa informaatiota, vaan ainoastaan näytetään ne tiedot, joita milloinkin tarvitaan.

Navy Fighterissa on myös nykyisin pakollinen virtuaaliohjaamo. Kuvakulmaa voi ohjaamosta vapaasti liikutella näppäimillä tai lukita se seuraamaan vihollliskonetta niin kauan, kun se pysyy järkevästi katseen tavoiteltavissa. Pienenä mutta tärkeänä lisänä on taustapeili.

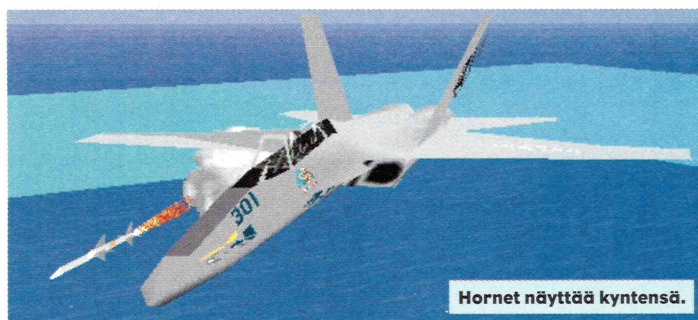
Silmänruokaa löytyy muutenkin reilusti. Räjähdykset, ohjusten savuvanat, valittavat koneiden tunnukset sekä tietysti itse lentokoneet ovat vaatimattomasti hienompia kuin mikään koskaan. Herkuttelemaan pääsee perinteisesti lähes mistä kuvakulmasta tahansa. Kaikki kehuminen sillä edellytyksellä, että peliä ajetaan vähintään 640x480-tilassa.



Armotonta menoa – hyökkäys ydinvoimalaan.



Venäläinen liikenneruuhka F-22:n silmin.



Hornet näyttää kyntensä.

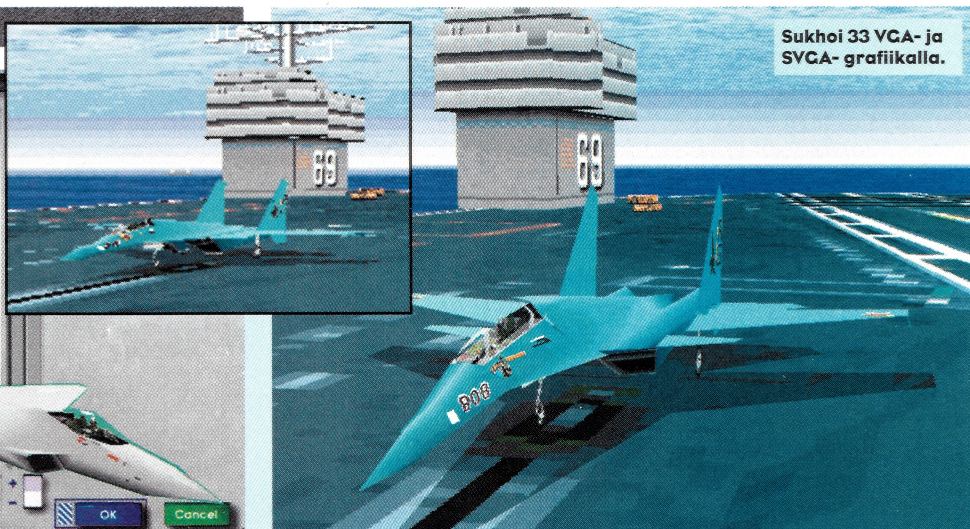
## Simulaattori vai peli?

Tärkeintä simujen lentomalleissa on se, tuntuuko lentäminen oikealta. Ja Navy Fighterissä kaikki tuntuu riittävän aidolta. Koneiden lastin paino otetaan huomioon ja jokainen valittava kone käyttäytyy varsin eri tavalla. Sakkaukset ja syöksykierteet onnistuvat, tosin jälkimmäinen vain jos sitä todella yrittää. Tutkan ja aseiden toimintaa on yksinkertaistettu, mutta kuitenkin sen verran kohtuudella, että hieman joutuu miettimään milloin ja millä ampuu. USNF:ssa on varmasti paljon aukkoja realismissa, mutta mitään järkyttäviä lapsuksia en ole huomannut.

Myös vauriot ja niiden vaikutus omaan koneeseen on tehty kunnolla. Massiivista kuritusta koneet eivät kestä, mutta eivät silti hajoa liian vähällä. Osumat vaikuttavat eri järjestelmiin yksilöllisesti, esimerkiksi häiriö hydrauliikassa tekee ensin ohjauksen vaimeaksi ja vähitellen paineen laskiessa ohjaus katoaa kokonaan. Osumat siipiin tai moottoreihin saattavat muuttaa lento-ominaisuudet epävakaiksi.





Sukhoi 33 VGA- ja SVGA- grafiikalla.

## "C'mon, do some of that pilot s**t"

Realismi ja pelattavuus ovat hyvässä tasapainossa. Ilmataistelut ovat vauhdikkaita ja tekoäly sen verran viisasta, että muut koneet osaavat tehdä muutakin kuin kaarrella. Etenkin paremmilla koneilla varustetut vaikeimmalle säädetyt viholliset ovat välillä turhankin kova pala. Siipimiehille voi ja pitääkin antaa monenlaisia komentoja. Realismia ja vaikeustasoa voi säätää asia kerrallaan mieleiseksi, joten vähemmänkin kokenut pääsee sisään pikkuhiljaa.

Edes äänissä ei ole laiskoteltu. Sekä oma apupilotti että siipimies ovat jatkuvasti äänessä, esimerkiksi vedettäessä kone tiukkaan silmukkaan ensin apupilotti ähisee g-voimien alla, kunnes ruutu mustenee ja taustalta kuuluu vain kiihtyvää sydämen tykytystä. Puheen kanssa on menty jopa niin pitkälle, että apupilotti innostuu kannustamaan, jos taistelu vihollliskoneen kanssa näyttää kääntyvän voiton puolelle, tai menee paniikkiin jos vihollinen on pääsemässä ampumaan. Osa kommenteista on näin perhelehdessä julkaisukelvotonta. Äänissä on innostuttu menemään niinkin pitkälle, että läheltä lennettäessä saattaa kuulla kopterien lapojen äänet tai palavan tankin liekkien ritinän. Etenkin stereoääniin pystyvällä kortilla äänimaailma on kaoottisen vaikuttava.

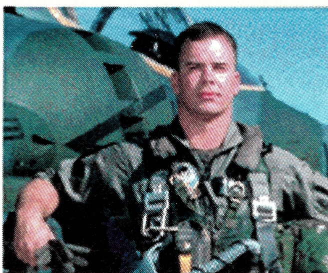
Jottei menisi pelkäksi suitsuttamiseksi niin löytyy muuten erinomaisesta kokonaisuudesta myös pari ikävää puutetta. Manuaali on harvinaisen surkea tekele. Paljon tärkeää tietoa on jätetty pois kokonaan, esimerkiksi valittavista aseista ei ole juuri mitään tietoa. Varsinkin muutamien venäläisten aseiden ominaisuudet ja käyttö jäävät täysin arvailun varaan.

Lentoja ei pysty nauhoittamaan myöhempää katselua varten millään. Paha puute, koska mikäpä sen mukavampaa kuin jälkikäteen rauhassa naatiskella parhaista suorituksista. Sitä paitsi, filmien avulla on hyvä hioa taitoja.

Kaikissa uusissa simulaattoreissa pitäisi olla mahdollisuus vähintään kaksinpeliin. Modeemin tai verkon kautta lentämisen puuttuminen on paha moka, mutta onneksi asiaan näyttäisi tulevan jatkossa korjaus. Ilmataistelut ovat USNF:n parasta antia eikä parhaankaan tekoälyn piekseminen ole niin nautittavaa kuin toisen ihmisen päihittäminen.

Karmeaa kehua näin varauksetta, mutta USNF singahtaa suoraan lentosimujen kärkikaartiin. Falcon 3:n ja Air Warrioriin tutustumisen jälkeen mikään lentosimu ei ole säväyttänyt tällä tavalla ja näyttäisi siltä, että ote pysyy, kun jatkoa seuraa uusina kampanjoina, sarjan seuraavina osina sekä itse tehtyinä tehtävinä. Pitkää ikää.

Kaj Laaksonen



### Hyvää

- SVGA-grafiikka.
- Hyvä tasapaino pelattavuuden ja realismin välillä.
- Harvinaisen monipuoliset tehtäväeditorit.
- Kampanja muutakin kuin suoraviivainen sarja tehtäviä.
- Harvinaisen hyvät äänet ja puheet.

### Huonoa

- Ei kahden tai useamman pelaajan mahdollisuutta.
- Surkea manuaali.
- Ei lentojen nauhoitusta.
- Tekstit ja näyttöruudut liian suuria pienemmillä tarkkuuksilla ja liian pieniä suurilla tarkkuuksilla.
- Videopätkät tuhlattu surkeiden näyttelijöiden tylsistelyyn.

**Lentopelien ykkösryhmä on saanut uuden jäsenen.**

Lentosimulaattori




94




## Nascar Racing

**Papyrus Design Group/Virgin**
**PC CD-ROM, PC**
**Versio:** 1.1
**Minimi:** VGA: 486/33, 4 Mt RAM. SVGA: 486DX2/66, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Adlib (Gold), PAS (16), GUS (Max), Ensoniq Soundscape, ESS Audiodrive, Microsoft Sound System, Sound Master 2, Roland RAP-10, General MIDI
**Ohjaus:** N, J, pedaalit
**Kiintolevy:** 4,4 Mt
**Testattu:** 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB Pro, SFX 1000 GM, CD-ROM 150 kt/s

Papyrus todistaa oikeaksi sen, että vain omistautumalla tinkimättömästi yhdelle asialle voi olla siinä paras. Tiimi tekee ainoastaan autopelejä ja niitäkin on tähän mennessä ilmestynyt vain kaksi: Indianapolis 500 ja Indycar Racing, molemmat autopelien valioluokkaa. Samaa rataa mennään nyt kolmannella pelillä Nascar Racing.

Nascarin pohjana on hyväksi havaittu Indycar Racing. Pelin runko on lähes identtinen, jopa valikot ovat käytännössä aivan samoja. Aihekaan ei kaukaa liippaa, sillä pääosin ovaaliradoilla ajetaan tälläkin kertaa, mutta nyt melkein vakioautoilla. Ulkoisesti Nascar-autot näyttävätkin tavallisilta autoilta, tosin pellin alla jyllää moninkertainen määrä kaakkeja.

Onneksi Papyrus ei ole tyytynyt pelkästään pakkaamaan uusia autoja vanhaan formaattiin. Näkyvin uudistus on tarkka SVGA-grafiikka. Lisäksi mukana on aikaisemmin erikseen myyty Paint Kit autojen maalailuun. Itse pelissä toiminnallisia muutoksia ovat kuvakulmat auton ulkopuolelta ajon aikana ja pari uutta komentoa, joilla saa tietoa auton kunnosta ajon aikana ja voi antaa ohjeita mekaanikoille varikolla.

Autoissa ja niiden käyttäytymisessä onkin sitten enemmän uutta. Naskaarat muistuttavat käytökseltään tavallista autoa. Ne eivät ole yhtä aerodynaamisia kuin indyt tai formulat eivätkä ne liimaudu rataan samalla tavalla. Tämän takia ajaminen on jopa vaikeampaa, koska autot lähtevät luisuun helpommin. Tiedossa on enemmän virittelyitä varikolla, tosin perän liirtoa voi kisassa tietysti käyttää myös hyväkseen.

### Pelti rytisee

Indyt olivat siitä ikäviä, etteivät ne kestäneet vaurioita juuri lainkaan. Pari tälliä laitaan ja auto oli tuhannen päreinä tai ainakin renkaat irti. Nyt on millä mällätä, sillä Nascar-autoissa on kunnon kori turvakaarineen. Pienet rymistelyt muiden autojen kanssa eivät aiheuta kuin ruttuun menneitä peltejä.

Peli osaa jopa seurata mihin kolahti, koska esimerkiksi perään tullut tälli näkyy vääntyneenä tai roikkuvana takapuskurina ja nokkakolarit ruttuun menneenä konepeltinä. Rajummissa mälleissä pellit lentelevät hilpeästi pitkin maisemaa.

Vaurioita voi korjauttaa varikolla kesken kisan, tosin korjausten jälkeen auto ei koskaan ole aivan yhtä hyvässä terässä kuin kisan alussa. Mukavana uutena komentona mekaanikkoja voi kieltää korjaamasta, jos haluaa vain nopeasti lisää bensaa tai uudet renkaat.

Parhaita kohelluksia voi ihastella pelin jälkeen uusintana melkein mistä tahansa kuvakulmasta ja jopa tavallaan tv-lähetyksenä radan varrelle asennetuista kameroista. Parhaat palat voi editoida, koostaa ja tallentaa kavereidenkin järkyttämiseksi.

# Usvaa putkeen



Muokattavuus leimaa peliä muutenkin, sillä ohjaus, grafiikka, äänet ja lähes kaikki muukin on erittäin monipuolisesti säädeltävissä. Hyvä Indycarista mukaan tullut ominaisuus on mahdollisuus pelata kaveria vastaan modeemin tai nollakaapelin välityksellä.

Oikeastaan ainoa asia, josta pitää marista, ovat äänet. Ainakin tavallisella Sound Blaster Prolla moottorin ääni on kovin ankeata ujellusta. Muuten kyllä renkaiden ulina ja peltien rytinä kuulostaa ihan hyvältä ja erityisen nastaa on lähellä olevien autojen äänten jylinä stereona oikealta suunnalta.

Ei mahda mitään, Papyrus kilpailee itsensä kanssa. Indycar oli minulle tähän saakka ylittämätön autopeli, mutta Nascar panee vielä paremmaksi näyttävyydellään ja erityisesti hauskemmalla otteellaan. Tästä ei tällä hetkellä ajonautinto parane.

Kaj Laaksonen

Ratoja pelin mukana tulee yhdeksän, joista yhtä lukuunottamatta kaikki ovat eri variaatioita ovaaliradasta. Rankkuutensa ja lyhyytensä takia ovaalit sopivat erinomaisesti tällaisille autoille. Autot ovat väkisinkin hyvin lähellä toisiaan, jolloin tiukkoja tilanteita on huomattavasti enemmän kuin katuradoilla. Useimmat radat ovat vielä enemmän tai vähemmän kallistettuja, joten vauhdit nousevat huimiksi.

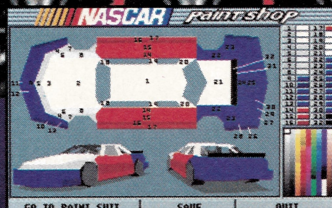
## Vaatii potkua pellin alta

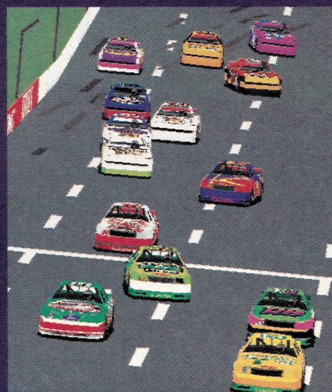
Ulkoasultaan Nascar on melko tarkkaan edeltäjänsä näköinen, suurin ero on autoissa. Indyn keppihässäköihin verrattuna Nascar-autoissa on paljon pintaa maalattavaksi ja se myös näkyy: vektorigraafiset autot on peitetty todella komeilla maalauksilla ja kuvioilla. Lopputulos on iloisen näyttävää ja jos ei miellytä, voi mukana tulevalla Paint Kitillä maalailla itselleen yksilöllisen rassin.

SVGA-tilassa siirrytään parillakin tapaa aivan uusiin sfääreihin. Suurempi tarkkuus ei ole pelkästään julmetun siistin näköistä vaan parantaa pelattavuutta; koska radasta näkee kerralla huomattavasti enemmän, pidemmälle ja tarkemmin. Koneesta on kuitenkin löydyttävä reippaasti potkua, sillä ainakin testatulla kokoonpanolla SVGA-grafiikka oli liian takkuista. Onneksi grafiikan yksityiskohtaisuutta voi säätää monipuolisesti tai jopa automaattisesti niin, että määrätään pienin sallittu ruudun päivitysnopeus, jonka mukaan peli osaa lennossa vähentää tai lisätä yksityiskohtia. Kun suurimman osan hienouksista tiputti, ajaminen SVGA-tilassa nippa nappa onnistui.

Käytännössä SVGA-tila vaatii miellyttävästi toimiakseen Pentiumin, tosin tekijöiden mukaan tämän hetken nopeimmatkaan Pentiumit eivät pysty aivan sulavasti pyörittämään SVGA-tilaa kaikilla yksityiskohdilla. Onneksi sentään pystyy valitsemaan, haluaako erittäin sulavan vaiko hyvännäköisen ajonautinnon.

Ajamisen voi säätää hyvinkin helpoksi ja lisätä vaikeutta vähitellen, mutta yhtä kaikki Nascar on sen verran realistinen vaikea, että pärjääminen vaatii tavallista pitempää pinnaa. Indycarin tapaan pelistä saa eniten irti, jos jaksaa viritellä autoa, testailla viritysten vaikutuksia radalla ja opetella ratojen yksilöllisiä ominaisuuksia.







Keulan pellit ensin ruttuun ja lopulta irti.

### Hyvää

- Realistisen vaikea, mutta myös helpoksi säädettävä.
- Selkeät ja helposti opittavat valikot ja ohjaukset.
- Lähes kaikki pelin ominaisuudet muokattavissa.
- Grafiikka valittavissa halutun sulavaksi tai yksityiskohtaiseksi.
- SVGA- ja VGA-grafiikka.
- Kaksinpeli modeemin tai nollakaapelin välityksellä.
- Ei pelkkää ajamista vaan myös paljon virittelemistä ja opeteltavaa.

### Huonoa

- Vaimeat ulinat moottoriääninä.
- SVGA-tila vaatii kohtuuttomasti potkua.

Papyrus lisää kierroksia. Hieno Indycar Racing saa Nascarissa vähintään arvoisensa seuraajan eikä kilpailijoita ole.

Ajopeli



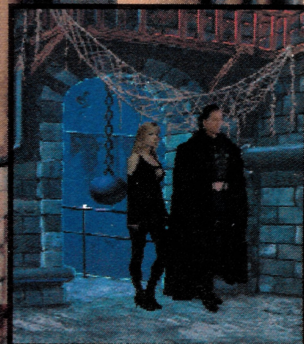

93

# Supersankariksi supersankarin paikalle

**Noctropolis**

FlashPoint/EA
PC CD-ROM
**Minimi:** 386/33, 4 Mt RAM (XMS/EMS), VESA SVGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro, 16), ThunderBoard, PAS (16), Roland MT-32, LAPC-I, SCC-I, General Midi
**Kiintolevy:** 400 kt
**Testattu:** 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-I, CD-ROM 450 kt/s








Hyvää Joulua.

Otetaan hyppysellinen Batmania ja Gotham Cityä, lisätään ripaus omia ideoita ja sekoitetaan. Kaadetaan kulhoon ja annetaan hyytyä. Syntyy Noctropolis, seikkailupeli, jossa pelaaja pääsee kokeilemaan supersankarin viitassa viuhumista synkän vaihtoehtokaupungin varjoissa. Lisäporkkanana tätä seikkailupeliä ei lapsille suositella.

## Foliokannet ja kaikki

Peter Gray on hiljainen omissa oloissaan viihtyvä sarjakuvadiileri, jonka intohimona on supersankari Darksheerin seikkailut. Darksheer on naiskumppaninsa Stileton kanssa puhdistanut Noctropoliksen kaupunkia toinen toistaan kavalimmista rikollisista. Lopulta kaikki pahikset kuitenkin ovat tiilenpäitä lukemassa ja Darksheer työtön. Sarjan ilmestyminen loppuu ja sankari jättää sekä kaupungin että Stileton kylmästi taakseen.

Itkiessään läpi viimeistä numeroa Peter kuulee ovikellonsa soivan. Ovimatolla odottaa paketti Darksheerin kustantajalta. Paketissa on pari kolikkoa ja jatkoa vasta päättymään ehtineelle sarjakuvalle. Peterin ollessa onnesta soikeana hänen huoneeseensa ilmestyy salaperäinen teleportti, ja Pof! Peter siirtyy sarjakuvan maailmaan, missä uudet entistäkin pahemmat voimat uhkaavat Noctropolista. Darksheer on historiaa, Peterin on astuttava sankarinsa tilalle ja pelastettava kaupunki.

Matkalla voittoon Peterin täytyy peitota viettelijähenki succubus, ilkeä kasvimutaatiomies, paha taikuri sekä muutama näiden kaveri. Ja kaiken takana on pomo, joka johtaa koko organisaatiota...




Noctropoliksen kaupunginteatteri koko loistossaan.

## Niin kaunis on maa

Vähänkään kauneustajua omaava pelaaja ei voi olla vaikuttumatta Noctropoliksesta, tuosta Datameren tyttärestä. Tämän hillityn tyylikkään suurkaupungin taustat ovat todella kauniit ja 640x480-resoluution ansiosta terävät ja täynnä yksityiskohtia. Vain muutamassa kohdassa taide lipsahtaa välttävän puolelle, mutta muuten kauniit kuvat luovat peliin tehokkaan goottilaisen tunnelman. Suurkaupunkitunnelmaa rikkoo kuitenkin se, että kaupungin keskusta on sankariparia lukuunottamatta autio.

Siinä missä taustat ovat huippuluokkaa jää hahmotaide heikoksi. Kaikki ihmiset on digitoitu videolta ja ympätty piirrettyyn taustaan, minkä valitettavasti huomaa: hahmot hyppäävät esiin, sillä kontrasti taustoihin on aivan liian selvä. Harvat piirretyt hahmot ovat hassusti muutamalla värillä töherrettyjä, joten videokuva on sittenkin parempi ratkaisu.

Animaatiotakaan ei ole turhaan viljelty. Esimerkiksi tikkaita kiivetessään Peter vain kävelee tikkaiden eteen ja seuraavassa kuvassa hän jo seisoo talon katolla. Tämä ei kuitenkaan suuremmin haittaa, koska pelaaja on keskittynyt kauniiden taustojen ihailuun.

## Komentoja pyramidin huipulta

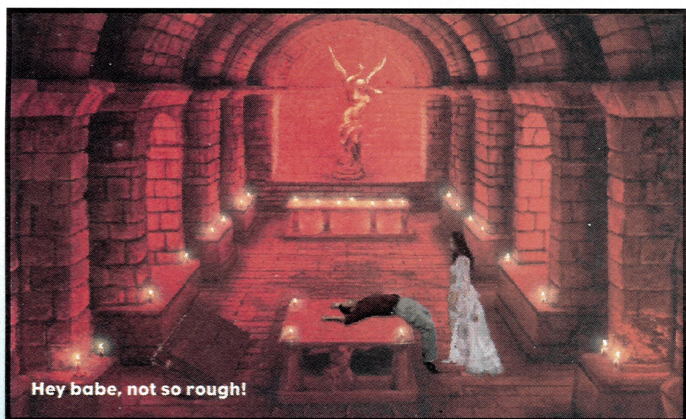
Noctropoliksen vara-Darksheeria ohjataan joko hiirellä, ilotikulla tai näppiksellä. Hiirellä pelaaminen sujuu kätevimmin, enkä suosittelisi näppistä pahimmalle vihollisellenikaan. Darksheerin mukana seikkailee hänen työtoverinsa Stiletto. Tämän taisteluparin antamia mahdollisuuksia ei kuitenkaan ole käytetty kunnolla hyödyksi. Vain muutamassa kohdassa Stiletosta on jotain hyötyä, ja tällöinkin tämä vain lirputtelee vartijoille naisellisia apuja käyttäen. Rasittavaa yksiaivoisuutta, sillä pienellä vaivalla Stiletolla olisi voitu lisätä pelin ongelmiin kokonaan uusia ulottuvuuksia.

Oikeanpuoleista hiiren nappia





Hullu tohtori on sitonut sankarit leikeltäväksi. Hyvä jalkatyö kuitenkin pelastaa päivän.


Hey babe, not so rough!

painamalla ruutuun ilmestyy käskykolmio, josta voi nopeasti valita haluamansa komennon. Systeemi on helppokäyttöinen, joskin kamanhallinta jättää toivomisen varaa. Inventaarion esineitä ei voi käyttää toisiinsa, eikä myöskään kokeilla ruudun jokaiseen esineeseen klassiseen seikkailutapaan. Jos esinettä voi käyttää kyseisessä ruudussa, riittää pelkkä käytä-komento. Tämä yksinkertaistaa peliä ja vähentää pelaajan vapautta, ja normaalirutiiniksi muodostuukin kaikkien esineiden käytön kokeilu aina uuteen paikkaan saavuttaessa.

Ongelmat ovat mukavan haastavia, mutta itse esineiden etsiminen sitten onkin joskus työn takana. Tarkkuusgrafiikkaisia ruutuja saa tarkkailla todella silmät sirrillään, jos haluaa löytää kaiken tarvitsemansa. Suurimmat juuttumisen aiheutuvatkin tarkkanäköisyyden puutteesta.

Paikasta toiseen liikkuminen sujuu kaupungin kartalla, johon ilmestyy pelin edetessä lisää vierailtavia paikkoja. Klikkaus paikan ikoniin siirtää pelaajan sinne.

## Kielimuuri jytisee

Darksheer kerää tietonsa keskustelun kautta, joka toimii lucasartsmaisesti eri vaihtoehdoista valitsemalla. Jutustelu toimii yleensä moitteettomasti, mutta silloin tällöin eteen ilmestyy umpikujakeskusteluita. Näissä turinoinneissa ei ole toivoakaan uudesta tiedosta ja keskustelu loppuu aina suljetun oven mäiskeeseen. Kun pelaaja yleensä latailee peliä kymmeniä kertoja luullen valinneensa vain väärän vaihtoehdon ja lopuksi paljastuukin, että tarinoinnin kuuluukin loppua epäedullisesti, selviää miksei peli sovi lapsille: ilma on paksuna kirosanoista. Jonkinlainen ennakkovaroitus olisi paikallaan.

Keskustelua terästetään pienellä ruudulla, jossa pyörii videokuvaa keskustelukumppanista. Videota pyörii myös välianimaationa perinteisen animoinnin asemasta, joten onneksi näyttelytyö on siedettävää ja puhetyyli selkeää. Halutessaan tarinan saa esille myös tekstinä, joten huonomminkin englannin kuullunymmärtämisessä pärjäävät saavat tiedon kokonaisuudessaan.

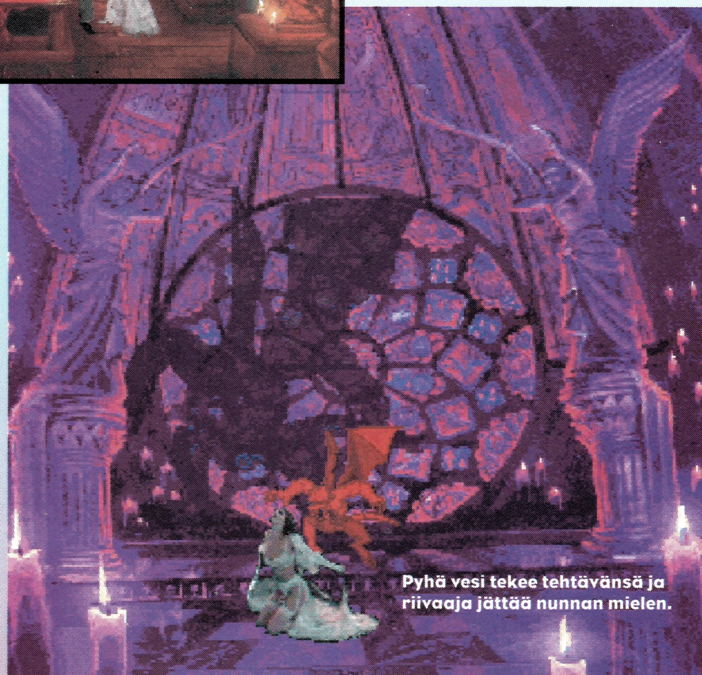
## Kuin konsertissa ikään

Kauniin taiteen lisäksi rikollisten metsästystä säestää myös todella tasokas musiikki. Kuvien mukaan vaihtuvat kappaleet ovat kauniita ja lisäävät urkutaustoineen peliin vielä askeleen lisää tunnelmaa. Huonoja biisejä ei mukana ole ensimmäistäkään, eikä juuri äänitehosteitakaan sen puoleen. Muutama kiljaisu ja räjähdys tarpeen tullen sentään löytyy, niin kuin puhettakin paljon ja särinättömästi digitoituna. Ilahduttavasti taustamusiikin äänitaso laskee puheen ajaksi helpottaen keskustelun seuraamista.

Juoneltaan Noctropolis seuraa uskollisesti supersankarisarjakuvien kliseitä: ensin sankari kävelee pahiksen väijytykseen ja ottaa nokkiinsa, sitten hän paranee ja kostaa nöyryytyksensä pahantekijälle, kunnes lopussa kohdataan tietysti kaikkien pahisten pomo.

Vanhat ideat eivät kuitenkaan haittaa Noctropoliksen tunnelmaa, joka on parhaimmillaan todella vahva. Synkän kaupungin puhdistaminen sujuu mukavasti, joskin pieniä parannuksia olisi voitu tehdä kautta linjan. Erityisesti huono tavaroiden hallinta yksinkertaistaa peliä liikaakin. Puutteineenkin Noctropoliksen parissa kuitenkin viihtyy loppuun asti, sillä lukuisat hyvät puolet peittovat harvat heikkoudet.

Tapio Salminen


Pyhä vesi tekee tehtävänsä ja riivaaja jättää nunnan mielen.

## Hyvää

- Tarkkuusgrafiikkaiset taustat ovat kauniita ja rikkaasti väritettyjä.
- Musiikki erittäin tyylikästä.
- Vahva tunnelma.
- Pyörii hyvin rompulta.

## Huonoa

- Huono tavaranhallinta.
- Paikoitellen yksinkertaiset ongelmat.

**Kaunis ja vahvatunnelmainen seikkailu, jonka parissa viikonloppu vierähtää nopeasti.**

**Seikkailupeli**

**87**

# Kosto pelaajalle

## Retribution

Gremlin Interactive
PC CD-ROM
Versio: 1.09
Minimi: 386/40, 4 Mt (XMS), CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Roland, General Midi, Sound Blaster, Adlib, SFX Classic 3000
Ohjaus: N+H, (J)
Kiintolevy: 2 Mt tai 15 Mt
Muuta: Ei suostu toimimaan 3-nopeuksisella CD-asemalla. Vastoin ohjeita pelissä tulee käyttää XMS-muistinhallintamanageria.
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, CD-ROM 150 kt/s (CD-ROM 450 kt/s)


Krellan yrittää karkuun, mutta ei pääse.


Maasto kumpuilee kauniisti vähemmälläkin yksityiskohtatasolla.


Hävittäjäharjoittelua. Punaisen tikku-ukon elinaika on enää muutamia sekunteja.



Retribution on jälleen yksi avaruusooppera, jossa ihmiset taistelevat elämästään. Tällä kertaa vastapuolella ovat ennen niin ystävälliset krellanit. Oopperan luonteen mukaisesti pelaaja astuu noviisipilotin housuihin ja hänen toiminnastaan riippuu taistelujen kulku ja ihmiskunnan tulevaisuus.

### Vain kaksi alusta

Retributionin pelijaksot perustuvat pieniin neljän tai viiden tehtävän kampanjoihin, jotka alkavat aluksen laukaisemisesta Aphelion-avaruusasemalta jollekin planeetalle ja päättyvät tuikitärkeän tavoitteen suorittamiseen siellä.

Pelaaja asustaa pääosan peliä pienessä hyökkäyssukkulassa veteraaniteknikon kanssa. Tehtävät lähetetään radioitse ja huonotapaiselta teknikolta saa vinkkejä niiden suorittamiseksi.

Kun varsinainen toiminta alkaa, istahdetaan joko kevyen liitohävittäjän tai maastomönkijän puikkoihin ja annetaan palaa. Yleensä tehtävien tavoitteena on jonkun kohteen tuhoaminen. Muutamaan otteeseen yritetään varjella jotain, pari kertaa ollaan aikakriittisiä ja onpa vastaan tullut tehtävä, jossa piti etsiä tiedemiehiä. Tehtävät ovat siis yllätyksetöntä standardikamaa.

Hävittäjällä lennetään kauniin vokselimaaston yläpuolella ja mönkijällä puolestaan rullataan turpeen päällä. Kummassakin ohjaamo ja kontrollointisysteemi ovat suurin piirtein samanlaisia. Suurimpana erona se, että mönkijässä ylä/ala-liike liikuttaa tykkitornia lentosuunnan muutoksen sijasta.

Kun vastaan tulee muita vihollisen aluksia, antaudutaan kammottavan hidastempoiseen ja tylsään kaartelutaisteluun, jossa vaikeinta on olla nukahtamatta. Oma alus kääntyy suurin piirtein yhtä sulavasti kuin zeppeliini ja viholliset viuhahtelevat ohi hävyttömän notkean tuntuisesti. Vähän väistelemällä ne tuntuvat hukkaavan pelaajan aluksen täysin. Taistelut mönkijällä ja liitohävittäjällä ovat aivan yhtä tylsiä.

Kun liikkuvista vihollisista on selvitty, on vuorossa maakohteiden tuhoaminen. Mutta ennen kuin sinne asti pääsee, joutuu taistelemaan pariakymmentä liikkuvaa vekotinta vastaan. Näitä tuntuu peribrittiläiseen tapaan teleporttaavan hajonneiden tilalle jostain limbosta lähes rajattomasti.

Maakohteiden jyrääminen on itse asiassa varsin hauskaa. Ne ampuvat vastaan oikein tosissaan ja mossahtavat vielä mukavasti saadessaan raketista otsaansa. Varsinkin taloja ja muita rakennuksia tuhotessa pääsee nauttimaan muhkeista efekteistä.

### Pöhköt britit

Retributionin peliosuuden tekninen toteutus on itse pelin osalta ihan kunnossa. 486/33/ISA:lla joutuu vähentämään maaston yksityiskohtatasoa, mutta se ei juuri peliä haittaa. Suurin ongelma on saada peli toimimaan.

Pelleilin kaksi tuntia muistimanagereiden ja muiden salatieteitten parissa, mutta peli ei suostunut toimimaan. Vasta kun vaihdoin kolminopeuksisen romppuasemani tilalle vanhan yksinopeuksisen sain pelin pyörimään.

Itse pelissäkin on niin outoja ratkaisuja, että oikein ihmetyttää mistä suunnittelijoille maksetaan palkkaa. Omat joukot loistavat poissaolollaan siipimiehistä puhumattakaan, ja tehtävän pieleenmeno aiheuttaa välittömästi gameoverin.

Joskus tehtävien tavoite on lievästi sanoen hämärän peitossa, kuten ensimmäisen kampanjan viimeisessä tehtävässä. Siinä Vulcan-tuholaite pitää aktivoida samantien tehtävän alussa tai läpipääsy jää haaveeksi.

Pelin kaikki jutustelut tulevat CD:ltä. Valitettavasti vain puhe, jota ei saa tekstinä ruudulle, on niin kammottavan epäselvää sössötystä, että saa oikein tehdä työtä keksiäkseen jutun juonen.

Retribution on kosto – pelaajalle. Se on tylsä, yksinkertainen, keinotekoisesti vaikeutettu räiskintäpeli, joka ei jaksa innostaa kauaa. Sen ostamaan erehtyneet jaksaisivat ehkä juuri ja juuri pelata sen läpi, mutta minulta ei into moiseen riitä.

Ossi Mäntylati

### Hyvää

- Pelin graafinen toteutus on jylhä välikuvia lukuunottamatta.
- Ääniefektit jytisyttävät kaiuttimia oikein mukavasti.

### Huonoa

- Tehtävät yksinkertaisia, mutta keinotekoisesti vaikeutettuja.
- Analoginen peliohjain ja kolminopeuksinen romppuasema ylittävät ohjelmoijien käsityskyvyn.
- Ilmataistelut tylsää kaartelua.
- Puheet kuulostavat siltä kuin syntyperäinen savolainen haastaisi englantia omalla murteellaan.
- Kerrasta poikki -tehtävät ärsyttävät.
- Missä luuraavat siipimiehet ja muut omat joukot?

Tyypillinen brittiräiskintäpeli, joka ei jaksa sytyttää kuin pahimmasta pelipuutteesta kärsiviä. "Noli me tangere".

Räiskintä

**63**

## Titan's Legacy: Battle Isle 2 Scenery CD

**Blue Byte**
**PC CD-ROM, datalevyke**
**Versio:** 1.0
**Minimi:** 386, 560 kt perusmuistia, 4 Mt EMS/XMS, VGA
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro), Adlib (Gold), PAS (16), Tandy, Roland MT-32, General MIDI
**Ohjaus:** N, H
**Kiintolevy:** 5 Mt
**Testattu:** 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB Pro, SFX1000 GM, CD-ROM 150 kt/s

(Pelit 5/94, 93 pistettä.) Nyt rikkoutuu ennätyksiä: pelin lisäosa toimitetaan kahdella rompulla! Battle Isle 2:n ensimmäinen lisuke ei ole muutenkaan ihan tyypillinen vain uusia tehtäviä sisältävä laajennus, vaan mukana on myös jo alun perin kaivattu mahdollisuus monen pelaajan kamppailuihin.

Titan-Net on päihitetty, mutta rauha ei ole vielä maassa. Kapinaliike ajaa maan sisällissotaan ja lopulta uudet hallitsijat tuomitsevat Val Hariksen, suuren strategistin, maanpetoksesta vankeuteen. Kaikki eivät tätä hyväksy ja vankilasaarelle Harista kuljettava kolonna väijytetään. Haris pääsee karkuun ja saa mahdollisuuden kukistaa tyrannimaisen hallituksen. Uusi kampanja alkaa tiukoissa tunnelmissa ja vaikeusaste on alusta saakka todella kova.

Uusi kampanja lisää 16 uutta karttaa, kuusi yksikköä ja nipun välianimaatioita. Uudet yksiköt ovat pääasiassa tehokkaampia versioita vanhoista, poikkeuksena uudet ohjuspatterit, jotka ovat massiivisen tulivoimaisia ja omaavat yli tuplasti enemmän kantamaa kuin muut aseet. Lisälevykkeella peli myös päivittyy uusimmaksi versioksi, jossa tietokoneen miettimisaikoja on nopeutettu ja parannettu paria komentoa.

Paketin toinen romppu on tarkoitettu vain monen pelaajan kamppailuille. Pelaajia voi olla kahdesta kuuteen suorassa yhteydessä toisiinsa tai sitten vuoroja voi vaihtaa tiedostoina. Monen pelaajan pelejä varten on kymmenen erillistä karttaa, jotka on suunniteltu nimenomaan useaa pelaajaa silmällä pitäen.

Verkkotuki on tehty sikäli kummallisesti, että koneiden välille pitäisi rakentaa verkko nollakaapeleista. Yksi kone on serveri, joka järjestää vuorot ja johon muut koneet ovat yhteydessä. Ongelmana on, että yleensä mikroissa on vain kaksi sarjaporttia, joista toinen vielä useimmiten hiiren käytössä. Koska serveri pitää liittää kaikkiin muihin koneisiin, ei ihan tavallisella mikrolla tällaista verkkoa rakenneta. Onneksi mukana on myös mahdollisuus pelata tavallisessa verkossa. Jostain älyttömästä syystä modeemin välityksellä pelaaminen ei ole mahdollista.

Hitaammille miettijöille on vaihtoehtona pelata ikään kuin postipelinä, jolloin vuorot siirretään tiedostoina vaikka postissa tai modeemilla. Huijaamisen estämiseksi vuorot on suojattu salasanoilla. Mitään serveriä ei tarvita pelin pyörittämiseen, vaan tallennettu tilanne lähetetään vuorossa seuraavalle pelaajalle, joka päivittää omat siirtonsa ja lähettää tiedoston taas edelleen.

Erilaiset useamman pelaajan systeemit on toteutettu turhan mutkikkaasti. Ainakin minä jouduin tavaamaan sekavaa manuaalia useampaan kertaan ennen kuin ymmärsin, millä eri tavoilla pelit pystyy järjestämään.

Lisäosana Titan's Legacy on yksi parhaista näkemistäni. Monen pelaajan väliseksi mittelöksi peli sopii harvinaisen hyvin ja uusi kampanja on vaikeahko ja tunnelmaltaan sopivasti edeltäjästään poikkeava. Jos peli alun perin kolahti, niin ei ole syytä jättää tätäkään väliin.

**Kaj Laaksonen**

**Strategia** **91**




## Marvin's Marvellous Adventure

**Infernal Bytes Systems/ 21st Century Entertainment**
**AGA-Amigat, CD32**
**Minimi:** A1200 2 Mt
**Ohjaus:** J, laattaohjain
**Kiintolevy:** alle 2,5 Mt/4 korppua
**Muuta:** tukee lisälevyasemia
**Testattu:** A1200, CD32

Vanha anonyymi professori päätti juhlistaa uuden aivoskannerinsa syntyä pizzalla ja ottaa sen päälle nokoset. Seudun ykkösrikollinen, ilkeä Dark-One, käytti tilaisuutta hyväkseen ja varasti skannerista sen tärkeimmän osan: mikropiirin.

Rikollisen puuhastelun keskeytti kuitenkin ovelta kuulunut koputus. Hätääntynyt Dark-One zappasi ovea avaamaan mennyttä unista professoria aivoskannerin säteellä ja lähetti miehen rinnakkaisulottuvuuteen. Mutta koska laitteesta puuttui se tärkeä mikropiiri, se toimi varsin villisti ja lähetti Dark-Onen professorin perään.

Höyryävä Marvo-pizza kädessään ovella odotteleva Marvin avasi oven ja astui sisään. Kömpelys kuitenkin kompastui lattialla lojuviin kaapeleihin ja kaatui suoraan aivoskannerin poukkoilevaan säteeseen. Ei kahta ilman kolmatta.

Nyt Marvinin tehtävä on löytää aivoskannerista puuttuva mikropiiri, jota pääpaha pitää hallussaan. Piirin avulla Marvin ja professori voivat palata takaisin kotiinsa, ja jättää ilkeän, koko sotkun aiheuttaneen Dark-Onen ikiajoiksi rinnakkaisuniversumiin.




Marvin's Marvellous Adventure on mariomaista pomppimista läpi kuudenkymmenen piilobonuksia pullollaan olevan esteradan, liiskaten hirviöitä ja keräten roinaa. Ruutu rullaa vain sivusuunnissa, eli alueet eivät rönsyile joka suuntaan kuten useissa muissa lajityypin edustajissa. Kenttiin on piilotettu myös pääsyteitä salaisiin bonusruutuihin. Tuttua, totuttua, mutta ihmeen toimivaa.

Marvin osaa loikkimisen lisäksi potkia, ampua ja käyttää joistakin kentistä löytyviä tykkejä. Ahtaista paikoista mahtuu kulkemaan, kun hieman kyyristyy. Kävelytasoilta lipsahtaminen ei ole ongelma, koska Marvinin näpeissä on pitoa kuin hämähäkkimiehellä, ja reunalta putoava pikkumies jää koomisesti roikkumaan vaikka koko loppupäiväksi. Miellyttävä yksityiskohta, koska tästä asennosta on helppoa suorittaa oikea-aikainen pudotus alapuolella kulkevan pahaa-aavistamattoman niskaan.

Marvin on hauska kokemus. Pidän pikkuriikkisestä grafiikasta, koska tällöin ruudulle mahtuu suuri osa pelialueesta. Ei MMA toki pelkkää mikroskooppisten spritejen seikkailua ole, on pelissä muutamia valtavan kokoisia väli- ja loppuhirviöitä. Salasanasysteemi estää turhautumisen samoihin kenttiin.

Marvinissa on vain yksi iso vika: se on niin perin pohjin tavallinen. Yhtään kunnon uutuutta ei löydä suurennuslasillakaan. Mutta on kivaa huomata, että MMA kuuluu uuden aallon Amiga-toimintapeleihin – se nimittäin installoituu kiintolevylle. Vuosi alkoi lupaavasti.

**Kimmo Veijalainen**

**Tasohyppely** **85**

## Project-X

**Team 17**
**PC-versio**
**Minimi:** 386SX/25 MHz, 2 Mt RAM, VGA, suositus 486SX/25 MHz
**Äänituki:** Sound Blaster, AdLib, GUS
**Ohjaus:** J (jos toimisi), N
**Kiintolevy:** 2 Mt
**Testattu 486/50 SB Pro**

(Pelit 5/92, 86 pistettä.) ProjectX oli upeannäköinen Amiga-räiskintä, jonka ensimmäinen inkarnaatio tosin oli hillittömän, jopa epäpelattavan vaikea. Myöhemmin julkaistiin paranneltu ts. helpompi versio. PC-käännöstä on entisestään hienosäädetty pelaajaystävällisempään suuntaan. Rookie-vaikeustasollakin peliä pääsee jatkamaan suoraan kolmelta ensimmäiseltä tasolta, kunhan sinne peli-istunnon alussa on kertaalleen jaksanut räiskiä.

Kuvallisesti peli ei ole niin komea kuin Amiga-esikuvansa, mutta meiningissä ei ole säästelty. Tavaraa tulee niskaan ja nivusiin sellaista kyytiä, että oma nimi unohtuu. Kaikki liikkuu jouhevasti ja nopeasti ja tunnelma on kuten kunnon shoot'em upissa olla pitääkin.

Alkuperäisen version ongelmat ja puutteet ovat tallella. Kakkostaso ei ole pelattavuudeltaan tarpeeksi kiihottava eivätkä parhaimmiksi "hinnoitellut" lisäaseet visuaalisesti vakuuta. Ilotikun kanssa Project-X ei tullut valitettavasti ollenkaan toimeen (testattu kahdella eri PC-kokoonpanolla ja sekä analogisella että digitaalisella ohjaimella), ja näppäimiä haromalla vauhdissa ei taatusti pysy. (Itse pelasin testipelit ohjelmoitavalla näppäimistöä simuloivalla Gamestar-ohjaimella.)

Kunnolliset 2D-räiskinnät ovat PC:llä harvinaista herkkua, ja Project-X on oiva lisuke lajityypistä kiinnostuneiden valikoimiin. Täydellinen se ei ole ja allekirjoittaneelle liiankin tuttu. Ilmeisen ohjainbugin takia peliä voi suositella vain varauksin. Erityismaininnan ansaitsee erittäin vaikealukuinen kopionsuojauskoodivihkonen.

JTurunen

**Räiskintä** **84**

## Alien Breed: Tower Assault

**Team 17**
**Amiga**
**Muuta:** 2 levykettä, installoitavissa AGA-Amigoiden kiintolevylle. CD32-versiossa mukana Alien Breed 2 sekä 3D-välianimaatioita.
**Testattu: A500**

(Pelit 8/93, 88 pistettä.) Täydellinen tuho ja vimmattu hävitys on kohdannut avaruustutkimuskeskusta planeetta Azarin 2E:llä. Eloonjääneet saivat lähetettyä hätäviestin avaruusasema Heronalle, joka taivalsi läpi synkän avaruuden kohti pahuutta henkivää Azarin-planeettaa. Tapahtunutta tutkimaan lähetetyt alukset saivat tuta omien tykkien tulen. Kymmenestä aluksesta yhdeksän tuhoutui ja yhden onnistui tehdä pakkolasku tutkimuskeskuksen liepeille.

Sinä olet tietenkin tuon haaksirikkoutuneen aluksen pilotti ja tehtävänäsi on käydä tutustumassa tornien muukalaiselämään, paikallistaa alien-kuningatar ja tuhota hänet. Lopulta itsetuhoviettisestä tornikolossista on kömmittävä ulos ennen kuin sen luhistuvat rakennelmat peittävät sankarin ikuisiksi ajoiksi avaruusasemaromun peittoon.

Tower Assault on perinteinen sokkeloräiskintä, jossa samanaikainen kaksinpeli on mahdollista. Grafiikka on tuttua Alien Breed -grafiikkaa, tummanpuhuvaa, metallista ja silmiähivelevää.

Entisestä poiketen eteneminen ei ole suoraviivaista kerros kerrokselta koluamista. Kaikkiaan yli viisikymmentä aluetta, kerrosta ja käytävänpätkää on nivottu yhteen niin, että pelin voi kahlata läpi ainakin 250 eri tavalla. Tämä tuo mukavan vapaudentunteen, vaikkakaan täysin vapaavalintaisesti alueiden välillä ei voi retkeillä. Eri reitinvalinta vie usein lopulta samaan kohteeseen.

Tarina etenee näppärästi tietokonepäätteiden tekstitiedostoja selaamalla, lisäksi joidenkin kuolleiden kolonistien vieressä lojuvista älykorteista voi lukea henkilökohtaisia viestejä. Tietokoneet toimivat aina yhtä mystiseen tapaansa myös ostoskeskuksina. Kerätyllä käteisellä onnistuu niin avainnipun, parempien aseiden kuin muunkin varustuksen hankinta.

Pelattavuus tuntuu aluksi hyvältä. Alienit pysyvät kuolleina, vaikeustaso vaikuttaa sopivalta, eri etenemisreitit piristävät kokonaisuutta. Erinomainen retreatmoodi suo mahdollisuuden yhtäaikaa ampua ja kävellä taaksepäin. Pelin vaikeutuessa perinteinen alienbreedpelidesign paljastaa jälleen kerran nurjat puolensa: loputon alien-vyörytys alkaa nakertaa nautintoa. Ammukset loppuvat ennen kuin ikisikiävät muukalaismömmöt.

Tower Assault jakaa salasanoja, mutta sattumanvaraisesti ja erittäin harvoin. Niinpä samoja käytäviä joutuu hinkkaamaan turhan paljon uudelleen ja uudelleen.

Alien Breedin lumovoimaa ei voi kiistää, mutta ilman uusia todellisia oivalluksia ja uudistuksia siitä ei enää jaksa innostua.

JTurunen

**Sokkeloshoot'em up** **80**

## Beneath a Steel Sky

**Revolution Software/Virgin**
**PC CD-ROM-versio**
**Minimi:** 386, 2 Mt RAM, VGA, CD-ROM 150 kt/s, hiiri
**Ääni:** AdLib (Gold), Sound Blaster, Roland (LAPC-I, MT-32)
**Kiintolevy:** 35 kt
**Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-I**

(Pelit 4/94, 82 pistettä.) Aavikkoheimossa asustava Robert kaapataan kaupunkiin ja hänen heimonsa tuhotaan. Likaisessa tulevaisuuden kaupungissa sankari joutuu pakoilemaan turvamiehiä ja selvittämään tiensä maan alla odottavan supertietokoneen Lincin luo.

Romppuversiossa pelin kaikki keskustelut puhutaan ääneen. Yleensä jutustelu on tasapaksua taapertamista, ja vain muutamaan henkilöön on saatu puheella lisää elävyyttä. Tekstin saa halutessaan myös esille. Pienenä lisänä alkuun on scannailtu muuten pelin mukana paperimuodossa tuleva Dave Gibbons-sarjakuva.

Asennusohjelmaa on viilailtu saamalla Roland-musakin toimimaan ilman Windowsin avustusta. Peli ei kuitenkaan tue kahta äänikorttia, joten Rolandin kanssa pelistä katoavat puheet ja se vähäinenkin rompun viehätys. Kiintolevytilaa BASS ei niele käytännössä ollenkaan ja peli pyöriikin hopeakiekolta ilman ongelmia tai hidastuksia.

Beneath a Steel Sky on pelattava seikkailu, mutta romppu ei tarjoa siihen mitään parannuksia. Korppuversion omistajien ei kannata tähän rahojaan tuhlata, uusille ostajille CD-versio sopii mainiosti.

Tapio Salminen

**Seikkailu** **82**

## Ultimate Body Blows

**Team 17**
**PC-versio**
**Minimi:** 386DX, 500 kt + 2 Mt, VGA, suositus 486DX/33 MHz
**Äänituki:** GUS, Sound Blaster
**Ohjaus:** Jx2, N
**Kiintolevy:** 6 Mt
**Testattu: 486/50 SB Pro**

(Pelit 4/94, 92 pistettä.) Ruumis on lyönyt jo aiemminkin. Reilu vuosi sitten PC-pelaajat pääsivät mätkimään Ultimate Body Blowsin edeltäjän tahdissa. Uusi versio ei merkittävästi eroa edeltäjästään, yksinpelit, kaksinpelit ja kahdeksan pelaajan turnajaiset ovat edelleen mukana. Tag-tiimissä kaksi pelaajaa voi valita itselleen joukkueen kaikista peräti kahdestakymmenestä(!) eri hahmosta ja taistella paremmuudesta keskenään marssittamalla areenalle taistelijan taistelijan perään.

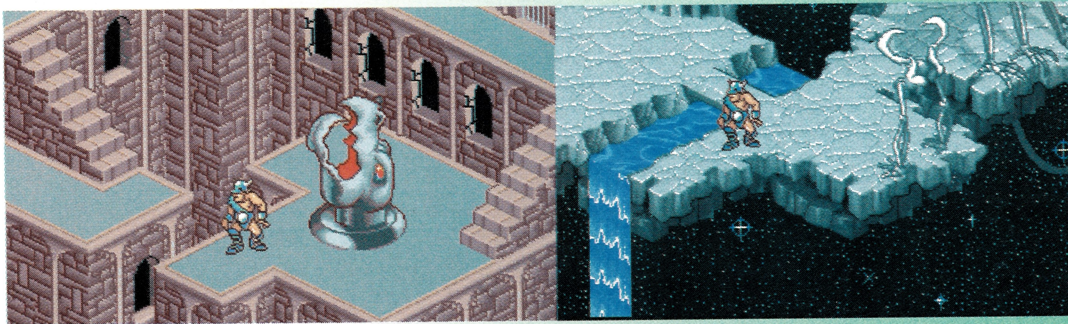
Lisävauhtia saa turbo-optiolla, eri nopeusvaihtoehtoja on kaikkiaan kolme. Tietokonevastustajien taidot voi viritellä myös kolmella eri tavalla. Liikkeet saadaan ilotikun ja tulitusnäppäimen yhdistelmillä.

Ultimate Body Blows tuntuu tänään vanhakantaiselta taistelupeliltä. Hahmoja ja liikkeitä on kiitettävästi, mutta keskinkertaiset animaatiot ja suhteellisen simppeli pelattavuus tekevät siitä nopeasti tylsän. Kaksinpelinä mätkinnässä on onneksi aina tietty viehätys.

JTurunen

**Mätkintä** **75**

Ratkaise Heimdall 2 Osa 2



# Viimeinen amuletinpala

**●● Viime lehdessä löysimme neljästä tarvittavasta amuletinpalasta kolme. Nyt etsimme viimeisen ja käymme taistoon pääpahojen kanssa.**

## Tal Ker'yn

Olet Anderin ulottuvuudessa. Tehtäväsi on hakea kaikista hallia reunustavista kuudesta huoneesta jonkin jumalan pyhä symboli. Jumalhuoneet kannattaa selvittää seuraavassa järjestyksessä:

**Valon jumala:** Helppo nakki. Tyhjyyteen ilmestyy siihen astuttaessa laattoja, jotka kuitenkin häviävät pian. Yli pääsee vasemmasta laidasta.

**Ilman jumala:** kulje teleporteista, kunnes sinulla on hengen haarniska, kypärä ja peilikilpi. Laita haarniska päällesi, ja aseta kypärä ja kilpi inventaarioruudussa alareunan kahteen viimeiseen lokeroon, niin ruudun yläreunaan ilmestyy pilvisilta. Sitä pitkin pääset huoneeseen, jossa ilman jumalan symboli on.

**Kuoleman jumala:** anna jumalalle uhreista suurin – tapa kummatkin hahmosi. Huomaa, että toisella hahmolla PITÄÄ olla pilvilabyrintistä löytynyt haarniska päällä! Peräseinälle aukeaa kulkuväylä kaikkein pyhimpään. Ota symboli ja mahtava taikakirves, äläkä unohda kruunua, tarvitset sitä kohta. Palaa edelliseen huoneeseen ja sinut herätetään henkiin.

**Oikeuden jumala:** laita juuri löytämäsi kypärä irtopään päälle ja astu ympyrään. Sinut tuomitaan tekojesi mukaan, ja saat toisen symbolin.

**Heikkouden jumala:** tapa nuolia ampuva mies, ja sen jälkeen loitsuja heittävä jätti. Helpoiten tämä käy taioilla, jousi ja nuolet ovat kovin tehottomia.

**Kasvien jumala:** ota marjat alanurkassa kasvavasta puskasta sekä kahdesta Anderia vastapäätä olevasta pensaasta ja heitä ne ruohomatolle. Maasta ponkaisevan kasvin kukinnossa on viimeinen symboli.

Käy asettamassa symbolit hallin perällä olevan portin edessä sijaitseviin lattialokeroihin. Portti aukeaa, ja pääset kammioon, jossa leijuu jättimäinen timantti. Käytä pilvihuoneesta löytämääsi peilikilpeä punaisen rubiinin luona, ja leijuva timantti putoaa punaiseen reikään. Tällöin viimeinen amuletinpalanen ilmestyy lattialle.

Palaa kasvihuoneessa oleskelevan Anderin luokse. Saat häneltä pyhän symbolin. Vie se Her Ker'Yniin Anderin ylipapille, ja kulje ilmestyneestä portista. Kilpikonna vie sinut veden yli. Tulihenki lähtee matkaasi ja warppaa teidät kummatkin takaisin maailmojen halliin.

Palaa ensimmäisessä hallissa olevan jättiluurangon luokse, ja astu sen alitse Niflheimin tulihelvettiin.

## Niflheim

Henki kuljettaa sinut veneellä laavan yli. Kerää mukaasi lohikäärmeen hampaat ja astu temppeliin. Tapa hakrathit ja kiipeä rappusia pitkin eteishalliin. Läpikulun estävä laavavirta häviää, kun ammut jokaisen seinällä olevan pään suuhun nuolen sen ollessa auki.

Jatka matkaasi. Varjomöröt ovat tässä vaiheessa jo avutonta kirveenruokaa. Saavut Lokin tytären huoneeseen. Huoneen oikeassa yläreunassa on salaovi. Avaa se, ja astu lohikäärmeenpäiden somistamaan kammioon. Heitä aiemmin löytämäsi lohikäärmeenhampaat neljään lattiassa olevaan ympyrään, ja astu hehkuvasta taikaympyrästä halliin, jonka keskellä on suurikokoinen lohikäärmeenpää. Hae vasemmalta lohikäärmeensilmä ja laita se patsaan tyhjään silmäkuoppaan.

Ohita iso lohikäärmeenpää vasemmalta ja astu uuteen halliin. Pääset pienen hortoilun jälkeen tutun naaman pariin – jo aiemmin näkemäsi kuninkaan neuvonantajan, itsensä Lokin luo! Tapaat myös Ashokin. Et voi tehdä muuta kuin purra hammasta, kun amuletti viedään sinulta. Joudut suoraan vankilaan kulkematta lähtöruudun kautta.

Tapaat kuolleen Baldurin. Hänellä on paljon kerrottavaa. Saat häneltä informaation lisäksi talismaanin Sho Ker'Yniin, Ashokin kotipaikkaan. Paikalle ilmestyvä Ander siirtää sinut maailmojen halliin. Sho Ker'Yniin pääset toisen luurangon alta.

## Sho Ker'Yn

Ison hallin oikeassa yläkulmassa on salaovi. Jätä Lokin tytär rauhaan ja mene läpi salaovesta, ja kohta olet varsinaisessa hermotestissä: sinun täytyy tyhjältä laatalta toiselle oikealla hetkellä juosten päästä huoneen toiseen päähän. Musta kahvi auttaa.

Nyt on aika uhrata Ursha, olettaen, ettet ole treenannut hänen taistelutaitojaan samalla kuin Heimdallin. Saavut portille, joka aukeaa vasta, kun Heimdall on kävellyt vasemmalla ja Ursha oikealla sijaitsevaan huoneeseen ja tehnyt selvää kaksoisolennostaan. Vaikka Ursha kuolisi taistelussa, peli ei ole menetetty, sillä hänen tilalleen ilmestyy Heimdall listimään toistamiseen doppelgangerin. Taistelujen jälkeen mene portista.

Lohikäärmesuihkulähteeltä vasemmalla on huone, johon Loki ja Ashok ovat piilottaneet amuletin. Shakkilaudan yli yrittäminen on turhaa, sillä voit kerätä amuletin varjollasi: käänny vain paikoillasi ja ota amuletti.

## Antikliimaksi

Palaa lohharisuihkulähteen luo ja jatka matkaasi pohjoisesta ovesta. Pääset kuilun yli lyömällä paaluihin kiinnitetyt köydet poikki. Kohta oletkin taas vastatusten kaiken pahan alun ja juuren kanssa.

Astele kohti Ashokia. Heti, kun hän liikahtaa, heitä häntä amuletilla, jolloin hän jähmettyy. Hieno juttu, koska näin hän säästyy Heimdall kolmoseen, eikä tekijätiimin tarvitse rasittaa aivosolujaan uusia arkkipahiksia keksiessään. Juokse tähtioven läpi Lokin perään.

Vuorossa on välienselvittely taivaallisessa pelikehässä. Lyö Loki miekkailussa ja ihmettele Heimdallin tyhmää tapaa lopettaa taisto. Seurattuasi loppuratkaisun on ainoa tehtävissä oleva asia kuunnella (ainakin CD-ROM-versiossa erinomainen) loppumusiikki.

Kimmo Veijalainen






**Versiossa 1.1 on karmeita bugeja. Peli kaatuu aina, kun taikasauvan kanssa käytetään fetch-loitsua tai Leshyn liikkuvaa puskaa yrittää käpälöidä. Tuuliluolassa täytyy taikoa calmin jälkeen heti open, tai ulos ei enää pääse mitenkään. Tanyan pelastamisen jälkeen hänen huoneessaan oleviin esineisiin koskeminen aiheuttaa jälleen kaatumisen. Onneksi huoneessa ei ole mitään tarpeellista. Hanki Pelit-BBS:stä kaikki korjaustiedostot!**

# Toinen kerta toden sanoo

**Viime lehdessä jäimme hautausmaalle, jossa poistuimme juuri kryptasta. Nyt jatkamme eteenpäin lähtemällä tapaamaan noitaa.**

"I love hearing stories of your adventures. I've never met a true Hero before."



Seuraavaksi onkin aika tavata jälleen suosikkinoita. Lausu Baba Yagan puutarhaa vartioivalle pensaalle salainen lause, tai avaa se joko open- tai trigger-loitsulla. Voro hyppää yli. Polulla tapaat jälleen vanhan tuttusi Luupään. Juttele sille ja anna lopuksi Nikolailta saamasi hatunreuhka. Kallo ihastuu uuteen ulkonäköönsä ja päästää sinut kulkemaan. Jos kanajalkatalo pakenee sinua, anna sille maissia.

## Baba Yaga

Sisällä talossa Baba Yaga tekee ilkeät temppunsa ja huomaat joutuvasi jälleen kerran hänen juoksupojakseen, tällä kertaa piirasta valmistamaan. Muistithan ostaa piirakkapannun kauppiaalta.

Etsi eldelbyry-pensas metsän keskeltä. Se näyttää olevan elävä ja lyö sinua, jos kuljet liian lähellä. Heittele puskaa kivillä ja poimi marjat tai jos olet maagi, loitsi marjat itsellesi. Voit myös hämätä pensasta menninkäisen kumikanalla. Muut ainekset herkkupiiraaseen ovat lima Pimeyden ruhtinaan luolan läheltä ja murskattu luu. Luita löytyy suolta tai wraithien kivikasoista ja ne hajotetaan Baban huhmareessa. Pullolla saat ne piiraaseen. Lopuksi paista piirakka vartijakallon säteillä (klikkaa piirasta tiehen Luupään vasemmalla puolella.)

Vie piiras velhottarelle, ja pyydä häntä palauttamaan menninkäisen kyky kertoa vitsejä. Babalta saa myös tärkeitä tietoja paikallisista tapahtumista, rituaaleista ja – jos osaat taikoa – yhden loitsun. Muista ottaa mukaan jotain maukasta syötävää, kuten limaa tai valkosipulia, tai saat tutustua hänen ruokavalioonsa asiakaspuolelta.





Mustalaisen kortit kertovat synkän tulevaisuuden.

## Kauhujen linna

Vapautettuasi domovoin etsiydy majatalon saliin keskiyön aikaan. Jututa kotitonttua ja nappaa nukke takaseinän kaapista. Suuntaa hautausmaalle ja siellä kryptaan. Jos olet velho, käy ensin yöllä Eranan puutarhan eteläpuolella tapaamassa keijujen kuningatarta. Opit häneltä ritual of release -loitsun, jota tarvitset Tanyan pelastamiseen. Pujahda salakäytävää pitkin linnaan. Kuuntele aina jokaisen oven takana, ennen kuin avaat sen. Jos kuulet puhetta, öljyä saranat ja kuuntele.

Suuntaa oikealle, pohjoiseen ja rappusia ylös. Kirjahyllyssä on salakäytävä, joka vie linnan toiselle puolelle. Lähde huoneesta portaikkoon ja vasemmalle. Saavuttuasi Tanyan huoneeseen, jututa häntä ja Tobyä. Koska Tanya on vampyyri, tapaat hänet luonnollisesti vain öisin. Käytä nukkea häneen ja kerro Eranan sauvasta. Jos olet velho, saat Eranan sauvan ja summon staff -loitsun käyttöösi.

## Rituaalijahdissa

Huoneeseesi tulee joinakin öinä Katrinalta viestejä, joissa sinua pyydetään treffeille. Parin päivän kuluttua Tanyan vapauttamisesta saat uuden viestin, mutta uhkean tummaverikön tilalla onkin vanha kaverisi Ad Avis! Helvetinkoiria on turha paeta ja joudut vangiksi, vaikka miten juoksisit.

Kun setä Ad jättää sinut rauhaan, voit paeta murtamalla kahleet, tiirikoimalla ne tai loitsimalla open-taian. Jätä orapihlajainen puuvaarna ja vasara rauhaan. Avaa rautaneito ja päädyt Katrinan makuuhuoneeseen. Älä tapa

häntä! Anna suukko, ja Katrina hermostuu sinuun. Ruoskan viuhahtelun tauotessa voit yrittää puhua järkeä, ja joudut pakon edessä auttamaan Katrinaa.

Blood- ja breath-rituaalit sinulla jo onkin, joten ei kun muita etsimään. Kun tunnet sankarisi olevan kohtalaisen näppärä tappelija, suksi suolle. Velho liitää vetten päällä glide-loitsulla. Varo suosta nousevia käsiä. Varkaan tie vie akrobaattina pomppien mättäältä toiselle. Paladiinin ja taistelijan ei auta kuin puskea hampaat irvessä väkisin läpi. Muhkeat reisi- ja pohjelihakset ovat avuksi.

Saavuttuasi Hullun munkin haudalle joudut tappelemaan Avoozlin pappeja vastaan. Tempaise äkkiä muutama suojaloitsu (jos osaat), ja käy päälle vahvoilla loitsuilla ja/tai teräksellä. Kun haamut ovat ektoplasmaa, käytä Pimeyden ruhtinaan symbolia hautakiveen. Tavaa rituaalit pyörittämällä merkkiä järjestyksessä: mouth, bone, blood, breath, sense, heart ja essence. Saat sense-rituaalin ja voit poistua suolta kulkemalla oikealle.

Kun kerran olet suon lähellä, odottele pimeän tuloa ja nähtyäsi will-o-wispejä houkuttele niitä karkeilla (aseta namut maahan). Voit napata lähestyvät pallerot tyhjään pulloon. Suuntaa saaliisi kanssa oikealle kohti obeliskia. Valaise sitä pullolla ja käytä Pimeyden ruhtinaan symbolia siihen. Tavaa AVOOZL ja saat bone-rituaalin. Palaa suolle ja vapauta will-o-wispit pullosta.

Heart-rituaalin hankkiminen riippuu hahmosta. Taistelijat, varkaat ja paladiinit joutuvat tappelemaan vahvaa wraithia vastaan, joka majailee öisin kolme ruutua kaupungista etelään, kaksi ruutua itään ja kolme ruutua etelään. Taistelussa mustalaisten opettama aura-loitsu on käyttökelpoinen suojaus. Käytä käsikursoria kivikasaan tapettuasi wraithin.

Velho joutuu hankkimaan rituaalin keijuilta. Saatuasi sauvan haltuusi Tanyan pelastamisen jälkeen suuntaa yöllä keijukuningattaren luokse. Hän yrittää ryöstää sauvan itselleen, mutta se ei suostu yhteistyöhön. Joudut taistelemaan keijuja vastaan.

Manaa sauva paikalle ja paranna itseäsi tarvittaessa parannusjuomilla. Loitsi suojataika, joka suojaa elementeiltä (resistance), ja tykitä frostbite-loitsuilla keijukuningatarta minkä ehdit. Jos et mahda keijuille mitään, kehitä hahmoasi vahvemmaksi ja eritoten frostbiten tehoa. Kun loitsun voimakkuus on yli 300, niin johan pakastaa! Reversalia ei kannata käyttää, sillä silloin keijut ammuskelevat sinua frostbitellä, joka vahingoittaa enemmän kuin flame dartit.

## Viimeinen ponnistus

Saatuasi kaikki viisi rituaalia onkin aika suunnistaa takaisin kohti Katrinan linnaa. Tyytyväisenä hän siirtää Adin, itsensä ja sinut Pimeyden ruhtinaan luolan luokse. Pikaisen manauksen jälkeen oletkin taas epämiellyttävän tutussa luolassa. Kuilun pohjalla on viimeinen tarvitsemasi rituaali. Sitä vartioi erittäin ilkeä limanuljaska, joka on pelin kovin hirviö. Kyseessä muuten on viimeinen Borgov, joka koki mustan magian mutaation. Kovat hahmot voivat ottaa erää hirmua vastaan, varas ja velho voivat käyttää järkeään. Vahvat loitsut matkan päästä tappavat sen helposti, ja varas hiippailee lähelle, nappaa kirjan sekä juoksee karkuun.

Päästyäsi tuttuakin tutumpaan luukammioon aseta soihtu paikalleen. Käytä bone-rituaalia pääkallonmuotoiseen alttariin. Luiden alkaessa kasvaa varas hyppää akrobaattina karkuun, velho kyykistyy ja pakastaa luut frostbitellä ja sulattaa ne nopeasti flame dartilla. Kun force bolt iskeytyy lämpötilanmuutosten heikentämiin luihin, häkki pirstoutuu. Paladiini ja taistelija murskaavat miekalla tien auki.

Ota soihtu ja suuntaa seuraavaan kammioon, jonka ovi väreilee. Kiipeä vasemmalle pään luokse iskuhaan avulla, tai levitoi tarvittaessa. Käytä blood-rituaalia alttariin, jolloin laavaa alkaa roiskua ympäriinsä. Jos olet velho, jähmetä laava useilla frostbiteillä ja pötki pakoon. Taistelija ja paladiini kiipeävät iskuhaalla alttarin päälle ja työntävät kiven laavavirtaan. Varas puolestaan hyppelee akrobaattina pakoon.

Sitten vuorossa on hengityskammio. Kulje omituisen alttarin luokse ja käytä breath-rituaalia. Puhalla oikeanpuoleisimpaan tuntosarveen, sitten vasemmanpuoleisimpaan, seuraavaksi keskimmäiseen ja lopuksi isoon keskellä. Jos puhallat väärään tuntosarveen, kuolet, joten tallentele.

Tuulen pakeneminen on paladiinille ja taistelijalle helppoa: nappaa oikealla olevasta kasvista kiinni ja kun tuuli taukoaa, juokse kohti ovea. Kun varas läjähtää kiinni monitoriin, kiipeä alas ja juokse ovelle (käytä käsikursoria okeaan reunaan). Velhon on hypättävä ilmavirtaan, ja kun joudut läpän taakse, loitsi calm-taika. Taio heti open ja juokse kohti ovea. Tässä on ikäviä bugeja, joten tallentele.

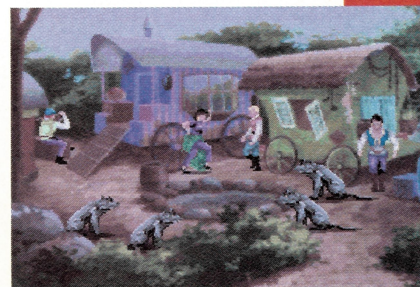
Seuraavana on aistien kammio. Kun olet sisällä, kaikki menee mustaksi. Kävele vasemmalle mahdollisimman paljon, ja sitten ylös. Lopuksi kulje yläreunaa pitkin oikealle. Kun olet saanut kaikki aistisi takaisin, käytä sense-rituaalia oikealla olevaan alttariin. Paikan ilmapiiri muuttuu sähköiseksi, joten ulospääsy alkaa olla korkealla prioteettilistassasi.

Miekanheiluttajat leikkivät Tarzania iskuhaan avulla. Kiinitä se korvaan ja keinu nenän päälle. Juokse salamien läpi vauhdilla ja parantele välillä itseäsi. Myös varas hyppii nenille ja siellä käyttää iskuhakaa alttarin alle, ja keinuu ulos. Velho puolestaan manaa sauvansa ja suojaa itsensä elementtivoimilta. Käytä lighting bolt -taikaa oikosulkemaan sähkökenttiä tilapäisesti ja pakene. Ajoitus on A ja O.

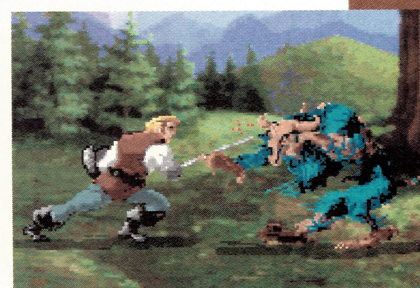
Saavuttuasi takaisin keskimmäiseen kammioon kiipeä tai levitoi ylös. Käytä essence-rituaalia ja katso Adin ja Katrinan välistä riitaa. Kun Katrina on kuollut, paladiini, taistelija ja varas kertovat menninkäisen opettaman Äärimmäisen vitsin Ad Avikselle. Ensiksimainitut ottavat Eranan sauvan esiin ja heittävät keihäällä Adia. Varas puolestaan akrobatioi lähelle ja survaisee sauvalla vampyyriä.

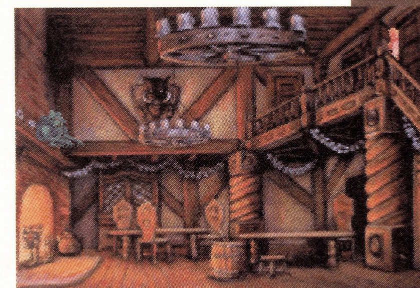
Velho aloittaa manaamalla Eranan sauvan esiin. Loitsi muutama suojaloitsu ja kerro menninkäisen vitsi vanhalle kaverillesi. Kun Ad hohottaa jutulle, iske häntä force boltilla ja viikate heilahtaa. Käytä Eranan sauvaa hehkuvaan kristalliin Ad Aviksen kuoltua ja pääset ihmettelemään kehnoa loppudemoa.

**Ossi ja Panu Mäntylahti**


Mustalaiset muuttuvat ystävällisimmiksi, kun pelastat heimosoturin.


Metsän siimeksessä.


Wraith on kohta kasa luuta ja nahkaa.


Majatalo – kaupungin juorujen keskus.


Kuuslonkero vartioi pahan temppeliä.

# Muistinhallinnan PERUSTEET

**●● Monet PC:n pelit ovat varsin nirsoja koneen muistin suhteen. Ei riitä, että fyysistä muistia on riittävästi, vaan sen pitää olla vielä oikein viriteltykin.**

DOSin muistinhallinnan virittelemisen ydin nivoutuu kahteen juurihakemiston (\) tiedostoon. Nämä tiedostot ovat nimeltään AUTOEXEC.BAT ja CONFIG.SYS.

Mainitut tiedostot pitävät sisällään tietoa, mitä laiteajureita ja muuta säläå käyttöjärjestelmä lataa koneeseen käynnistyksen yhteydessä. Käynnistystiedostojen editointi onnistuu vaikka DOSin omalla Editillä.

## PC:n muistityypit

Käytännössä yleisimpiä muistinhallintamalleja on kolme: XMS-, EMS- ja Himem-pohjainen. Näistä ensimmäistä eli XMS:ää (extended memory) käyttävät tehokkaimmin erilaiset hyötyohjelmat, kuten Windows. EMS (Expanded memory) puolestaan on yleensä juuri peliohjelmien himoitsemaa muistia.

Kolmas vaihtoehto HIMEM lataa DOSin ylämuistialueen hallinnan rungon, mutta ei määrittele sille yksinään palvelinta.

## CONFIG.SYS

CONFIG.SYS-tiedoston rakentaminen lähtee asettamalla DOS ylämuistialueelle. Kirjoita tiedoston ensimmäiseksi riviksi:

DOS=HIGH,UMB

Seuraavaksi lisätään HIMEM-ajuri seuraavalla komennolla:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

Nämä kaksi riviä riittävät peleille, jotka vaativat HIMEM-pohjaista muistinhallintaa. Mutta jos peli haluaa XMS:ää tai EMS:ää käyttöönsä, tulee ladata EMM386-ohjain. EMM386 myös muuntaa XMS:ää EMS:ksi.

Lisää seuraavaksi riviksi CONFIG.SYS-tiedostoon:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

Rivi lataa EMM386.EXE-ohjaimen ja käskee sitä muuntaa kaiken saatavissa olevan ylämuistin EMS-muistiksi. Asettamalla laiteohjaimen perään valitsimen "NOEMS", se jättää kaiken muistin XMS-muistiksi.

Seuraavaksi kannattaa ladata maakoodiasetukset Country-asetuksella. Tämä vaikuttaa muun muassa siihen, miten päivämäärät ja aika ilmaistaan.

country=358,437,c:\dos\country.sys

Country ei ole pakollinen ohjain, joten nirsojen pelien kohdalla sen poisjättäminen vapauttaa hieman muistia.

Tämän jälkeen CONFIG.SYS-tiedostossa voi latailla muita laiteajureita, kuten purkeissa tarvittavan ANSI.SYS:n ja hiiriajurin ja jos halutaan käyttää CD-ROM-asemaa myös sen ajurit. CD-ROM-aseman laiteohjaimet tulee ehdottomasti koettaa ladata ylämuistiin DEVICEHIGH-komennolla. Esimerkiksi Mitsumin kolminopeuksisella romppuasemalla komento kuuluu

DEVICEHIGH=C:\MTM\MTMCDAI.SYS /D:MTMIDE01

Yleensä CD-ROM-asemien mukana tullut asennusohjelma tekee itse tämäntapaisen rivin CONFIG.SYSiin. Kopioi se tarkasti muistiin. Jos peli vaatii rutkasti muistia, mutta ei CD-ROM-ajureita, merkitse rivin alkuun mieluummin REM kuin poistat sen. Siis

REM DEVICEHIGH=C:\MTM\MTMCDAI.SYS /D:MTMIDE01

Tällöin laiteohjainta ei ladata ja REM on hyvin helppo ottaa pois rivin alusta myöhemmin.

## AUTOEXEC.BAT

AUTOEXEC.BATissa määritellään DOSin ympäristömuuttujia ja ladataan koneen käytössä tarvittavia ohjelmia. Ensiksi kannattaa kiinnittää huomio ympäristömuuttujiin, jotka määritellään SET-käskyllä. Tärkeimmät näistä muuttujista ovat prompt, path ja pelikäytössä Blaster.

Prompt määrittelee, minkänäköistä promptia DOS näyttää. Path taasen ker-

```
MS-DOS Prompt                                            23:58
(Q)(23.58) C:\>smartdrv
Microsoft SMARTDrive Disk Cache version 5.01
Copyright 1991,1993 Microsoft Corp.

Cache size:  1 531 904 bytes
Cache size while running Windows:  1 531 904 bytes

           Disk Caching Status
drive   read cache   write cache   buffering
--------------------------------------------
  A:       yes          no            no
  B:       yes          no            no
  C:       yes          yes           no
  D:       yes          yes           no
  E:       yes          no            no
  F:       yes          no            no
Write behind data will not be committed before command prompt returns.

For help, type "Smartdrv /?".

(Q)(23.58) C:\>
```

**Smartdrv nopeuttaa levynkäsittelyä huomattavasti ja DOS 6:ssa sen saa kakuttamaan myös CD-ROM-asemat.**

```
MS-DOS Prompt                                            23:57
 File  Search                                             Help
              MS-DOS Help: EMM386.EXE—Examples
<Syntax>  <Notes>

                    EMM386.EXE—Examples

To start EMM386 as an expanded-memory emulator, using the default values,
add the following lines to your CONFIG.SYS file:

    device=himem.sys
    device=emm386.exe

Since no location is specified, MS-DOS searches for the EMM386.EXE file in
the root directory of your startup drive.

To specify that EMM386 allocate a maximum of 4096K of memory and a
guaranteed 256K of memory (the default value), and to specify that the
EMM386.EXE file is located in the DOS directory on drive C, add the
following line to your CONFIG.SYS file:

    device=c:\dos\emm386.exe 4096

To emulate expanded memory, specify the segment-base address D000h for the
<Alt+C=Contents> <Alt+N=Next> <Alt+B=Back>                  N 00001:002
```

**DOS 6:n help antaa enemmän apua kuin /? -valitsin.**

```
MS-DOS Prompt                                            0:06
 File  Edit  Search  Options                              Help
                        AUTOEXEC.BAT
@Echo off
rem MSCDEX ENNEN SMARTDRIVEA
PATH C:\DOS;C:\UTIL\PD;C:\BATIT;c:\windows;c:\util\norton;c:\windows\word;C:\Q
verify off
break on
set temp=c:\util\temp
SET BLASTER=
set sound =
mode con: de              MS-DOS Editor
                           Version 1.1
goto %CONFIG   Copyright (C) Microsoft Corporation, 1987-1992.

:Memmaker
LH /L:0 C:\D                    < OK >
c:\dos\lmous
C:\DOS\KEYB SU,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH /L:2,6384 C:\DOS\doskey /insert
C:\DOS\share.exe /f:4096 /l:100
c:\util\pd\scrnsave.com
PROMPT (M)($t$h$h$h$h$h$h) $p$g
C:\DOS\mode con lines=25 cols=80
F1=Help  Enter=Execute  Esc=Cancel  Tab=Next Field  Arrow=Next Item
```

**Käynnistystiedostojen editointi onnistuu näppärästi DOSin omalla Editillä.**

**Esimerkki 1**

```
EMS-käynnistystiedostot
CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE
dos=high,UMB
country=358,437,c:\dos\country.sys

AUTOEXEC.BAT
Set path=c:\dos;c:\windows
set blaster=A220 I7 D1
SET PROMPT=(Pelit EMS) $p$g
C:\DOS\KEYB SU,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
C:\DOS\mem
```

**Esimerkki 2**

```
XMS-käynnistystiedostot
CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
dos=high,UMB
country=358,437,c:\dos\country.sys

AUTOEXEC.BAT
Set path=c:\dos;c:\windows
set blaster=A220 I7 D1
SET PROMPT=(Pelit XMS) $p$g
C:\DOS\KEYB SU,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
C:\DOS\mem
```

**Esimerkki 3**

```
Himem-käynnistystiedostot
CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
dos=high,UMB
country=358,437,c:\dos\country.sys

AUTOEXEC.BAT
Set path=c:\dos;c:\windows
set blaster=A220 I7 D1
SET PROMPT=(Pelit EMS) $p$g
C:\DOS\KEYB SU,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
C:\DOS\mem
```

too, mistä hakemistosta DOS etsii ajettavaa ohjelmaa, mikäli sitä ei löydy siitä hakemistosta, jossa käyttäjä komennon kirjoittaa. Eri hakemistot erotetaan toisistaan puolipisteellä. Lisää oman koneesi asetuksia mukaillen seuraavat rivit AUTOEXEC.BATin alkuun.

```
SET PROMPT=$P$G
SET PATH=C:\DOS;C:\WINDOWS
SET BLASTER=A220 I7 D1
```

Varsinkin muuttujat PATH ja BLASTER ovat hyvin konekohtaisia. Jos editoit valmista AUTOEXEC.BATia tai teet uutta korpulle, kopioi PATH tarkasti vanhasta AUTOEXEC.BATista. Blaster-muuttuja kertoo missä osoitteessa Sound Blaster on (A220, eli osoittessa 220), mikä IRQ-keskeytys on asetettu (I7, eli keskeytys 7) ja mitä DMA-kanavaa kortti käyttää (D1, eli DMA 1:tä.)

Kun ympäristömuuttujat on asetettu, on hyvä ladata näppäimistökartta. Tämäkään ei ole välttämätön pelien kannalta, mutta jos sitä ei ole ladattu, toimii näppäimistö jenkkiversiona. Komento kuuluu:

```
C:\DOS\KEYB SU,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

Muuta ei periaatteessa tarvita, mutta on erittäin järkevää ladata Smartdrv-välimuisti, sillä sen käyttö nopeuttaa koneen käyttöä huomattavasti. Myös mahdollinen hiiriajuri tulee ladata tässä vaiheessa. Katso ensin \WINDOWS ja \DOS -hakemistoista, kummassa on uudempi SMARTDRV.EXE (Dir smartdrv.exe) ja valitse uudempi.

```
LOADHIGH C:\DOS\SMARTDRV.EXE
LOADHIGH C:\DOS\MOUSE.COM
```

Smartdrive vie yleensä sen verran perusmuistia, että nirsot pelit saattavat vaatia sen poisjättämistä.

Jos peli pyörii rompulta, on ladattava myös MSCDEX-laiteohjain. Jos haluat, että Smartdrv vaikuttaa myös CD-asemaan, lataa Mscdex ennen Smartdriveä.

## Buuttaus korpulta

Seuraavassa on jokaiselle muistityypille esimerkkikäynnistystiedostot, esimerkit 1, 2 ja 3.

Jokainen esimerkkikäynnistystiedostoyhdistelmä jättää perusmuistia vapaaksi vähän päälle 600 kilotavua, jonka pitäisi riittää.

On aika hankalaa editoida käynnistystiedostoja aina kun tulee vastaan peli, joka ei toimi yleisillä asetuksilla. Helpoin tapa kiertää tämä on tehdä niin sanottu buuttidisketti.

Aseta A:-asemaan tyhjä levyke ja anna seuraava käsky:

```
FORMAT A: /S /V:Buutti /U /Q
```

Toista tämä neljän eri levyn kohdalla. Nyt sinulla on neljä korppua, joista yksi on valmis ns. tyhjä buuttidisketti. Voitkin laittaa sen samantien syrjään.

Tee muille korpuille esimerkeissä 1, 2 ja 3 olevat käynnistystiedostot vaikka DOSin Editillä. Eli:

EDIT A:\CONFIG.SYS

(kirjoita, tallenna ja poistu editistä)

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

(kirjoita, tallenna ja poistu editistä)

Nyt sinulla on neljä buuttidiskettiä, joista voit valita sen perusteella, minkä tyyppistä muistinhallintaa peli haluaa.

**Ossi Mäntylahti**



# Näin toimii Pelit-BBS

**●● Pelit-lehden omassa BBS:ssä on nykyisin kuusi linjaa ja yli 5000 käyttäjää. Linjojen määrä lisääntyy pikkuhiljaa, mutta niin lisääntyy käyttäjienkin määrä.**

Päästäksesi Pelit-purkkiin tarvitset siihen käyttöoikeuden, jonka saat vain ja ainoastaan, kun tilaat Pelit-lehden. Muiden lehtien tilaajana sinulla ei ole oikeutta käyttää Pelit-BBS:ää, eikä myöskään ole reilua kavereita kohtaan varastaa heidän tilaajatunnustaan. Myös kaikki kirjasto-, koulu-, kerho- yms. tilaajatunnusta käyttävät poistetaan välittömästi.

Pelit-BBS on maksuton sähköposti, joka tarkoittaa sitä, että käyttäjä maksaa ainoastaan puhelinmaksunsa. Kauko- tai Helsingin verkkoryhmässä asuvien paikallispuhelumaksu selviää joko luettelosta tai soittamalla omaan puhelinyhdistykseen.

Käymme nyt läpi tärkeimmät käskyt ja kerromme, mitä Pelit-BBS sisältää.

## Uusi käyttäjä

Aluksi tarvitset puhelinlinjan, siihen kytketyn modeemin ja tietokoneen. Pääteohjelmia kannattaa kysyä kavereilta, suurin osa niistä on PD- ja SW-ohjelmia.

Tarkista, että sinulla on tilaajanumerosi mahdollisimman uudesta lehdestä (takakannen osoitelapun ylin rivi) käden ulottuvilla. Tarkista pääteohjelmastasi, että asetukset ovat 8, no parity, 1 stopbit. Pidä huoli, että tiedät, mistä imurointi (DOWNLOAD) käynnistetään. Valitse etukäteen terminaaliemuloinniksi VT-102 tai joku, jossa mainitaan ANSIsta. Jos terminaaliohjelmasi tukee Z-MODEM-tiedonsiirtoprotokollaa, valitse se oletusarvoksi.

Seuraavaksi soitat modeemilla Pelit-purkkiin (90) 506 675 757. Missään ei ole vikaa, vaikka linjat ovatkin varattuja: Pelit-BBS on jatkuvassa

# TRIOSOFT
## 10 VUOTTA 1985–1995

**Synttärien kunniaksi tulet näkemään vuoden aikana HUIMIA tarjouksia. Jos pukinkontista jäi puuttumaan tärkeitä tavaroita, aloita vaikka tästä:**

## CDROM-LAITTEET

Panasonic tuplanopeus
+ 10 CD:n paketti **1150,-**
tai + Encarta '95 **1395,-**

Mitsumi triplanopeus
+ 10 CD:n paketti **1680,-**

**MIRACLE** PC:n pianonsoitonopettaja edelleen vain **1895,-**

### ÄÄNIKORTIT

| | |
|---|---|
| Sound Blaster 16 VE | 750,- |
| Sound Blaster 16 MCD | 1100,- |
| Gravis Ultrasound MAX | 1295,- |
| Max'in lisämuisti | 300,- |

### KIINTOLEVYT

| | |
|---|---|
| Seagate 428 Mt | 1350,- |
| 545 Mt | 1680,- |

### PC:lle

| | |
|---|---|
| Radio Track FM-radiokortti | 395,- |
| Modeemit 14.400 bps alk. | 995,- |
| HD 3.5" 100 kpl | 220,- |
| Hi-Tex aktiivikaiuttimet | 195,- |
| Labtec CS-800 aktiivikaiuttimet | 350,- |
| Hiiret | 95,-/129,-/220,- |
| 1.44 Mt 3.5" asema, sisäinen | 240,- |
| Monitorit, Forefont 14"/15"/17" alk. | 1695,-/2850,-/5500,- |
| Stealth 64 VLB 2 Mt näytönohjain | 2495,- |

### AMIGALLE

| | |
|---|---|
| Lisälevyasema | 525,- |
| TV-modulaattori | 395,- |
| Lisämuisti | 295,- |
| Hiiret | 149,-/220,- |

## PELEJÄ! PELEJÄ! PELEJÄ!

### CDROM:lle

| | |
|---|---|
| Wing Commander III | 450,- |
| Rebel Assault | 249,- |
| Kyrandia 3 | 330,- |
| NHL Hockey '95 | 299,- |
| Rally | 150,- |
| Retribution | 295,- |
| Panzer General | 330,- |
| Dragon Lore | 330,- |
| Creature Shock | 395,- |
| Death Gate | 295,- |

### PC:lle

| | |
|---|---|
| Nasar Racing | 295,- |
| Earth Siege | 295,- |
| Lion King | 190,- |
| Aces of the Deep | 295,- |
| Panzer General | 319,- |
| Rally | 150,- |
| Master of Magic | 295,- |
| Aladdin | 190,- |
| Wolf | 260,- |

### AMIGALLE

MELKEIN MITÄ VAIN! Tilaa Amigan pelejä ja hinta on varmasti yllätys.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

## ONKO ONGELMIA LAITTEISSA?

Soita 0700-94646 arkisin klo 10–18.
3,95/min + ppm.
Monet asennus- ja käytöongelmat ratkeavat jo lyhyellä soitolla.

### AMIGA

| | |
|---|---|
| Arcade Pool | 95,- |
| Beneath a Steel Sky | 250,- |
| Benefactor | 240,- |
| **Cannon Fodder II** | **240,-** |
| Champion Manager Italia | 220,- |
| Championship Manager End of Season '94 | 129,- |
| Dawn Patrol | 250,- |
| Detroit | 240,- |
| Dreamweb | 250,- |
| Elfmania | 195,- |
| Eye of the Beholder | 145,- |
| Eye of the Beholder II | 145,- |
| FIFA Soccer | 265,- |
| Hellfire | 225,- |
| Ishar 3 | 280,- |
| **Jungle Strike** | **195,-** |
| King's Quest VI | 265,- |
| Lords of the Realm | 265,- |
| On the Ball | 240,- |
| PGA Euro Tour Golf | 220,- |
| Police Quest III | 145,- |
| **Premier Manager 3** | **220,-** |
| **Rise of the Robots** | **295,-** |
| Ruff'n Tumble | 220,- |
| Rules of Engagement II | 195,- |
| Secret of Monkey Island II | 145,- |
| **Sensible World Soccer** | **220,-** |
| Shaq-Fu | 220,- |
| Skidmarks | 195,- |
| Street Fighter II | 145,- |
| Syndicate | 250,- |
| **Top Gear II** | **220,-** |
| Universe | 265,- |

### Amiga 1200:lle

| | |
|---|---|
| Aladdin | 220,- |
| Banshee | 240,- |
| Banshee/CD32 | 240,- |
| Chaos Engine | 240,- |
| Chaos Engine/CD32 | 240,- |
| Chuck Rock/CD32 | 99,- |
| Civilization | 300,- |
| Disposable Hero/CD32 | 99,- |
| Fireforce/CD32 | 99,- |
| Fire & Ice/CD32 | 220,- |
| Gunship 2000 | 280,- |
| Jungle Strike | 220,- |
| Liberation | 250,- |
| Liberation/CD32 | 250,- |
| Mighty Max | 220,- |
| On the Ball | 265,- |
| Out to Lunch | 195,- |
| Pinball Fantasies | 260,- |
| Pirates Gold/CD32 | 240,- |
| Rice of the Robots | 295,- |
| Rice of the Robots/CD32 | 295,- |
| Second Samurai | 240,- |
| Seek & Destroy | 149,- |
| Sim City 2000 | 265,- |
| Star Trek 25th Anniversary | 280,- |
| Super Stardust | 220,- |
| Trolls/CD32 | 240,- |
| UFO | 280,- |
| Zool/CD32 | 99,- |
| Zool 2/CD32 | 240,- |

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

### PC - Pelit 3.5"

| | |
|---|---|
| 1942 Pacific Air War | 320,- |
| **Aces of the Deep** | **295,-** |
| Aladdin | 240,- |
| Armored Fist | 300,- |
| Cannon Fodder | 260,- |
| Championship Manager Italia | 260,- |
| **Colonization** | **319,-** |
| **Dark Sun 2** | **319,-** |
| Dawn Patrol | 300,- |
| Detroit | 280,- |
| Doofus | 250,- |
| Doom II | 380,- |
| Dreamweb | 290,- |
| Ecstatica | 330,- |
| Eye of the Beholder III | 145,- |
| FIFA Soccer | 330,- |
| Formula Grand Prix | 179,- |
| Fortress of Dr Radiaki | 280,- |
| Grandest Fleet | 319,- |
| Hokum KA-50 | 300,- |
| Indy Car Racing | 240,- |
| Iron Cross | 295,- |
| Klik'n Play | 460,- |
| **Lion King** | **240,-** |
| Lords of the Realm | 295,- |
| **Master of Magic** | **330,-** |
| Microsoft Space Simulator | 350,- |
| On the Ball | 265,- |
| Pizza Tycoon | 319,- |
| Police Quest IV | 319,- |
| Quarantine | 300,- |
| Quest for Glory IV | 329,- |
| **Retribution** | **319,-** |
| **Rice of the Robots SVGA** | **319,-** |
| Robinson's Requiem | 330,- |
| Rules of Engagement II | 195,- |
| Sam & Max Hit the Road | 280,- |
| Space Federation | 280,- |
| Star Crusader | 280,- |
| Star Trail | 330,- |
| **System Shock** | **320,-** |
| Theme Park | 320,- |
| Tie Fighter | 320,- |
| **Transport Tycoon** | **319,-** |
| UFO | 330,- |
| Ultima VII | 179,- |
| **Ultima VIII** | **195,-** |
| Wings of Glory | 330,- |
| Wolf | 280,- |

**SHAREWAREN PARHAIMMISTOA PC:LLE!** Saatavana mm.
Acid Warp, Armies of Steel, Billy the Kid, Blake Stone, Capture the Flag, Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj, EDOS, Floarris, God of Thunder, Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth, Laser Light, NCC-1701, Powercalc, Quote-Tris, Redhook, Rockford, Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D, Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek, Zone 66 ...ja vaikka kuinka paljon muita!

**KAIKKI VAIN 10,-/kpl**

Listan muista saat ilmaiseksi vaikka tilauksesi mukana ja erikseenkin.

### CD-ROM parhaimmistoa:

| | |
|---|---|
| Adult Sampler | 89,- |
| Advanced Doom Utilities | 129,- |
| Armored Fist | 330,- |
| Battle Isle II | 350,- |
| Campaign | 320,- |
| Central Intelligence | 319,- |
| Cyberwar | 380,- |
| Cyclemania | 300,- |
| Dark Sun 2 | 330,- |
| Dawn Patrol | 300,- |
| Dominator | 98,- |
| Dominator II | 129,- |
| Doom II | 395,- |
| Dreamweb | 290,- |
| Empire Deluxe | 330,- |
| Fantasy Fest | 345,- |
| FIFA Soccer | 360,- |
| Gabriel Knight | 330,- |
| Grandest Fleet | 319,- |
| Great Naval Battles II | 360,- |
| **Inferno** | **345,-** |
| Journeyman Project | 250,- |
| King's Quest 7 | 330,- |
| Larry VI | 330,- |
| **Legend of Kyrandia 3** | **345,-** |
| **Little Big Adventure** | **365,-** |
| Magic Carpet | 395,- |
| Myst | 440,- |
| **Nascar Racing** | **350,-** |
| Master of Magic | 330,- |
| **NHL '95** | **350,-** |
| Night Owl 13 | 240,- |
| **Night Owl 14** | **220,-** |
| Noctropolis | 395,- |
| Pinball Dreams Deluxe | 330,- |
| Police Quest | 145,- |
| Police Quest IV | 330,- |
| Psychotron | 330,- |
| **Quarantine** | **320,-** |
| Rebel Assault | 330,- |
| Return to Ringworld | 350,- |
| **Rice of the Robots SVGA** | **360,-** |
| Sam & Max | 300,- |
| Shareware Studio V | 200,- |
| Simon the Sorcerer | 420,- |
| So Much Shareware IV | 150,- |
| Star Crusader | 280,- |
| Star Trail | 360,- |
| Theme Park | 380,- |
| Transport Tycoon | 319,- |
| UFO | 360,- |
| Ultima VII Pack | 440,- |
| Ultima VIII + Speech | 480,- |
| Ultimate Domain | 300,- |
| **Under of the Killing Moon** | **480,-** |
| US Navy Fighters | 395,- |
| Wargraft | 295,- |
| Warplanes | 450,- |
| Wild Blue Yonder | 350,- |
| **Wing Commander 3** | **460,-** |
| Woodstock 25th Anniversary | 250,- |
| World Cup Golf | 395,- |
| Zeppelin | 360,- |
| Zool 2 | 240,- |

CD-listamme on taas päivitetty uusiksi, mukana on paljon uutuuksia KAIKENIKÄISILLE.
KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.

Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA. Toimituskulut 35,-/lähetys, painavista tai tilaavievistä enemmän.

# TRIOSOFT

931-213 0292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9–20, la 9–15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeet: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840

käytössä läpi vuorokauden. Saatat myös normaalin varattu-äänen asemesta kuulla tilulii-äänen, joka tarkoittaa, että olet jonotuksessa ja pääset kuuntelemaan varattu-ääntä hetken kuluttua. Jos taas joku kaunisääninen tietokone väittää, että numero ei ole käytössä, älä siitä välitä. Se on vain nykyisten digitaalikeskusten käsitys siitä, että purkkiin yrittää liian monta soittajaa yhtä aikaa.

Kun pääset sisään, BBS kysyy nimeäsi: ensin etu- ja sitten sukunimi. Ole tarkkana: moni on antanut ensin sukunimensä ja vasta sitten etunimensä, ja valittaa seuraavalla kerralla, ettei pääse sisään kun tilaajanumero on jo käytössä. Jos nimessäsi on skandeja, korvaa ne a:lla ja o:lla, siis Väinö Määttä on Vaino Maatta. Näin eivät pääteohjelmien muutostaulukot haittaa.

Nyt BBS kertoo, että nimisesi henkilö ei ole purkin käyttäjä ja antaa eri vaihtoehtoja. Valitse "rekisteröidy" (register), jolloin pääset eteenpäin antamaan tulevan salasanasi.

Merkitse salasanasi muistiin paikkaan, josta sen varmasti löydät. *Jos unohdat salasanasi, et pääse enää uudestaan sisälle purkkiin!* Vastaa henkilötietokysymyksiin. Kaikki tiedot ovat ja pysyvät luottamuksellisina.

Seuraavaksi vaaditaan tilaajanumerosi. Tämä on se pitkä litania osoitelapun yläosassa. Kirjoita se kokonaan, siis koko rivi.

**Siis: anna oikea nimesi, koko tilaajanumerosi.**

Ohjelma tarkistaa tilaajanumerosi ja hyväksyy sen, jos se on oikein. Nyt olet sisällä BBS-järjestelmässä. Muista: missä oletkin, ?-merkki antaa aina apua.

Viestejä voit lukea enteriä paukuttamalla. Eri tiedostoalueita vaihdetaan käskyllä J ja tiedostoalueen kaksi ensimmäistä kirjainta, esimerkiksi Lukijoille-alueelle liitytään käskyllä J LU. Viesteihin vastataan RE-komennolla, viestin voi lähettää E-komennolla.

Jos olet uusi käyttäjä, sinua odottaa epätoivoinen määrä viestejä. Helpommin eliminoit ne seuraavaasti: kun olet alueella LUKIJOILTA (esimerkiksi), eroa alueelta komennolla RES. Liity samantien takaisin komennolla J LUKIJOILTA, niin vain 50 uusinta viestiä jäävät luettaviksi.

## Imuroiminen

Seuraavaksi imuroimme yhden tiedoston. Kun imuroit, sinun täytyy aina olla f- eli FILE(tiedosto)-alueella. Komento F siirtää tiedostoalueelle.

F (enter)

Ensin kytketään sinänsä näppärä selailumoodi pois päältä, ihan kaiken varalta. Kytke selailu pois komennolla

B (enter)

Vastaisen varalle imuroimme purkin aputiedoston, koska se on muun muassa lyhyt ja hyödyllinen. Imurointi eli downloadaus käynnistyy komennolla d ja tiedosto, jonka haluamme, on MBBSHLP.TXT

D MBBSHLP.TXT

Ohjelma kysyy siirtoprotokollaa, ja siihen vastataan Z (eli Z-Modem).

Olettaen, että terminaaliohjelmasi tukee Z-Modemia, siirto joko käynnistyy automaattisesti tai joudut itse aloittamaan sen terminaaliohjelmastasi. (Pelit-BBS:stä löytyvät esimerkiksi Telix ja Terminate.)

## Edistyneempää tiedostoilla leikkimistä

Yhden aputiedoston imurointi ei kauan innosta, ja halunnet tutustua koko tarjontaan.

Komennolla L (enter) saat listan tiedostoista. Kun ohjelma kysyy alueen nimeä, vastaa * (eli asteriski), niin näet kaikki mahdolliset alueet ja tiedostot. Kun ruutu pysähtyy ja kysyy jotain, paina vain enteriä ja listaus jatkuu.

Merkitse haluamasi tiedostot välilyönnillä, jolloin niistä tehdään sievä paketti, jonka voit imuroida D-komennolla. Huomaa, että aikaa on rajoitetusti, joten imurointi ei käynnisty, jos aika siihen ei riitä.

Jatkossa saat nopeasti listan uusista, edellisen käyntisi jälkeen tulleista tiedostoista komennolla N (enter).

## Muita esille tulleita asioita

Isot tiedostot on pilkottu osiin, jotta ne saa hitaammallakin modeemilla imuroitua. Imuroi siis kaikki osat, muuten tiedosto ei toimi.

Älä anna tilaajanumeroasi kavereille, jos aiot itsekin käyttää purkkia. Numeron tarkistuksessa tarkistetaan myös onko numero käytössä. Jos huomaat, että "kaverisi" ovat sinun oikeuksillasi sisällä, lähetä postissa osoitelappusi Pelit-lehden toimitukseen todistukseksi, että sinä olet oikea käyttäjä.

Sinulla on joka vuorokausi käyttöaikaa 80 minuuttia, kuitenkin ruuhka-aikana eli kello 17.00 ja 24.00 välillä voit käyttää aikaa vain 40 minuuttia kerrallaan, joten jos haluat ison tiedoston hitaalla modeemilla, soita tämän ajan ulkopuolella. Jos yhteytesi katkeaa esimerkiksi imuroinnin aikana, odota noin 15 minuuttia ennen kuin yrität uudelleen yhteyttä.

Nimesi ja salasanasi sun muut voit itse vaihtaa Utilities-valikosta: U N vaihtaa nimen ja U P salasanan. Kielen voit valita (suomi tai englanti) käskyllä U LANG.

Pelit-BBS keskittyy vain tietokonepeleihin. Ohjelmointiryhmien demoja, MODeja, GIFfejä ja hyötyohjelmia voi hakea muista Suomen BBS-järjestelmistä.

Niko Nirvi

# Tex Spex

Tex Spex -palstalla yritämme vastailla lähinnä pelipuolen ongelmiin, emme "kannattaako ostaa Necin vai Panasonicin printteri koulukäyttöön?" -tyylisiin kysymyksiin.

Ongelmienratkomista helpottaa huomattavasti, jos liitätte kirjeen mukaan käynnistystiedostonne (autoexec.bat ja config.sys) ja mahdollisimman tarkan kuvauksen laitteistokokoonpanostanne.

## Rauta

**1. Miten nopea Pentium/60 on 486 DX2/66:een verrattuna?**

Pentium/60:n raaka teho 486 DX2/66:n verrattuna on noin kaksinkertainen.

**2. Mitä seuraavat termit tarkoittavat: 2 Mt S3/864, PCI I/O, 1 Mt VLB Winkiihd.+IDE, 1 Mt Avace VLB, 1 Mt VLB.**

PCI I/O tarkoittaa PCI-liitäntäistä IO-korttia, muut erilaisia näytönohjainyhdistelmiä. VLB tarkoittaa Vesa LocalBusia, eli VESAn standardoimaa paikallisväylää.

**3. Miten paljon 3 Mt näytönohjain on 2 Mt tai 1 Mt -ohjainta parempi?**

Mitä enemmän näytönohjaimessa on muistia, sitä enemmän se pystyy näyttämään värejä ja sitä suurempiin tarkkuuksiin se pystyy. Nopeutta suurempi muisti ei tuo. Ellet tee graafista työtä, sinulle riittää megan muistilla varustetu näytönohjain varsin hyvin.

**4. Pystyykö 1 Mt näytönohjaimen päivittämään tai vaihtamaan 2 tai 3 Mt:ksi?**

Riippuu näytönohjaimesta. Tarkista asia myyjältä.

**5. Saanko GUS Standardiin kiinni nelinopeuksisen romppuaseman, vai tarvitsenko jonkun lisäliittimen?**

Näppärimmin romppuaseman saa liitettyä EIDE-väylään (eli samaan, jossa koneen kiintolevytkin ovat.) Jos sinulla on jo kaksi kiintolevyä, joudut ostamaan noin satasen hintaisen ohjainkortin CD-asemallesi. Gravikseen, kuten moneen muuhunkin äänikorttiin saa kiinni CD-ROM-aseman, mutta nämä liitännät eivät yleensä ole standardeja.

**6. Missä on vika, kun Gravis-tikkuni ei toimi kunnolla joissain peleissä, mutta joissain taas toimii ihan hyvin?**

Jos onnistut kalibroimaan tikun pelin alussa mielestäsi kunnolla, vika lienee konehuoneen puolella, peliohjainkortissa. Jos taas pelissä ei ole kalibrointioptiota, vika on pelissä.

**7. Kannattaako ostaa 2400 bps modeemia, jos lähinnä imuroi tiedostoja ja pelaa esimerkiksi MUDia?**

2400 bps -modeemit alkavat olla jo aikansa eläneitä ja vajaalla tonnilla saa nykyään 14400 bps -modeemin, joka riittää vielä pitkäksi aikaa. Se maksaa itsensä takaisin pienempinä puhelinlaskuina.

**8. Voiko CD-pelejä pelata kiintolevyltä, jos ne kopioi sinne?**

Periaatteessa kyllä, mutta useassa CD-pelissä vain osa levyn tilasta on käytetty tiedostoihin. CD-peleissä käytetty videokuva ja digitaalinen musiikki vievät valtavasti tilaa.

## Tietoliikenne

**1. Riittääkö Windowsin Terminal yhteydenottoon Pelit-BBS:ään?**

Riittää, mutta vain juuri ja juuri. Ime sieltä vaikka Telix for Windows. Terminalin "binary transfer" vastaa Pelit-BBS:n Xmodem-tiedonsiirtoprotokollaa.

**2. Minulla on Asta 2400 MNP 5 ja soittelen Turusta Pelit-BBS:ään. Aina silloin tällöin ruudulle ilmestyy aivan outoja merkkejä, jotka pahimmillaan sotkevat koko näytön. Onko modeemissani vikaa?**

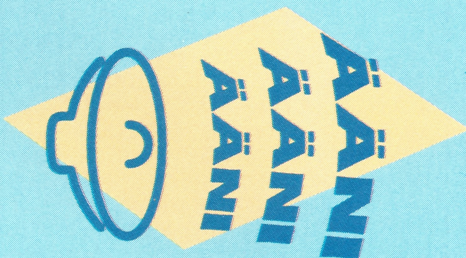
Kyseiset merkit ovat niin sanottua linjaroskaa, eli puhelinlinjoissa esiintyviä häiriöitä, jotka tietokone tulkitsee merkeiksi. Linjaroskaa esiintyy varsinkin kaukopuheluyhteyksissä, mutta sitä vastaan voi taistella virheenkorjauksella. Koska modeemissasi oleva virheenkorjaus (MNP 5 tai V.42bis) ei ole kytkeytynyt päälle, porttinopeutesi lienee liian alhainen. Kokeile lukita se 4800:aan ja tutki modeemisi manuaalia kohdasta "error correction" ja "MNP 5."

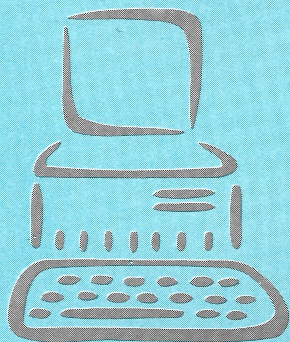
Ossi Mäntylahti

# Dynalink

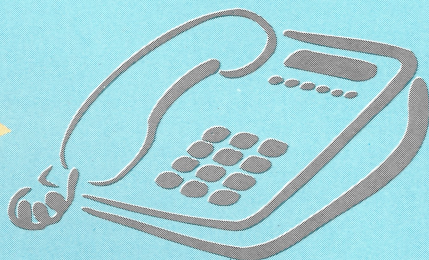
# UUDET HUIPPU-FAKSIMODEEMIT

## V.34







### Dynalink 1428VQH

- Datanopeus 28.800 bps (V.34 ja V.FC)
- Päätelaitenopeus 115.200 bps
- Faksinopeus 14.400 bps (lähetys & vast.otto)
- Virheenkorjaus ja tiedonpakkaus (V.42/V.42bis, MNP)
- Korttimalli (sis. 16550AFN, IRQ:t 3-7)
- Monipuolinen faksi/data-ohjelmisto Windowsiin
- Suomenkielinen ohjekirja
- Kolmen vuoden takuu
- Ilmainen loppukäyttäjätuki (myös tukiBBS)
- Ulkoinen ja MAC-versio tulossa

**SH: 2.390,-**

### Dynalink V1414VQH with Voice

- Äänitoiminnot (=toimii mm. puhelinvastaajana ja linjatunnistimena)
- Datanopeus 14.400 bps (V.32bis)
- Päätelaitenopeus 57.600 bps
- Faksinopeus 14.400 bps (lähetys & vast.otto)
- Virheenkorjaus ja tiedonpakkaus (V.42/V.42bis, MNP)
- Korttimalli (sis. 16550AFN, IRQ:t 3-7)
- Monipuolinen faksi/data/ääni-ohjelmisto Windowsiin
- Suomenkielinen ohjekirja
- Kolmen vuoden takuu
- Ilmainen loppukäyttäjätuki (myös tukiBBS)

**SH: 1.790,-**

### Dynalink

Dynalink on Suomen suosituin ja monipuolisin modeemiperhe. Sillä on ainoana modeemina Suomessa sekä Telen että kaikkien pankkiryhmittymien suositukset. Laajan modeemivalikoiman (yli 10 mallia) lisäksi toimitamme nopeita liitäntäkortteja, linjatunnistimia sekä faksi/data/ääni- ja etäkäyttöohjelmia.

Kysy myös uutta Internet-pakettiamme!

**Maahantuoja:**

**Toptronics**

Nuppulantie 35, 20320 Turku
(921) 273 4000, Fax: (921) 273 4050




Kolmen vuoden takuu




ISO 9002 Certified




Tele suosittelee



Telehallintokeskuksen hyväksymä



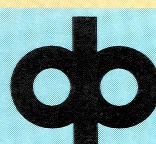

SYP SOLO yhteensopiva



YRITYSLINKKI yhteensopiva

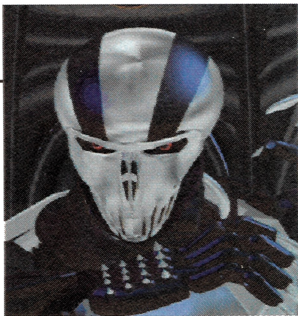


OMApankki yhteensopiva



KULTALINKKI yhteensopiva

**Jälleenmyynti:** Hyvin varustetut alan erikoisliikkeet.



# Maailma muuttuu Eskoseni

●● Vuoden -94 muutokset ovat olleet melkoisia. Ihan siltä varalta, että joku on ne missannut, tässä lista.

## 1) CD-ROM

Romppu on lyönyt itsensä läpi, ihan niin kuin se olisi ihme. Halpa ja helppo kopioida (siis myyntiin), kallis ja vaikea kopioida (KeWl 0-DaY WaREz ELitE KaNNuiHin). Olenpas todella, todella, todella hämmästynyt, kun tämä ei kuitenkaan heijastu hintoihin. Tottahan C-luokan näyttelijöiden videointi tai 3DStudiolla renderoidut animaatiot maksavat mansikoita.

Onnittelut myös Suomen Kuvalehdelle, joka sai sanan "romppu" installoitua vaivattomasti Suomen kansaan.

## 2) Kuka osti Commodoren?

Eräs lehti tietokoneiden historiassa kääntyi, kun Commodore pistettiin keväällä selvitystilaan. Naurettava, koko vuoden jatkunut ostopelleily on aiheuttanut sen, että Amigan kohtalo pelikoneena ratkeaa tämän joulun perusteella, sillä jos kassa ei kilise, pelitalot keskisuurista ylöspäin tiputtavat Commodoren lippulaivan. Amigan pelimyynti (Englannissa) nimittäin vaatii tasaista uutta koneostajakantaa, sillä vain alle 3 kuukautta koneen omistanut ostaa pelejä. Loput kopioivat. Jollei Amiga pian saa uutta valmistajaa, koneenrakennus käynnisty ja markkinointi onnistu, niin Game over, man.

## 3) Sayonara kevytkoneet

PC-koneiden käytännön alaraja on yhtäkkiä kohonnut 486/66:seen kiihdytetyllä näyttökortilla. Viiskymppisen omistajana tunnen melkein itkuista kiitollisuutta, jos uusi megapeli vielä jaksaa pyöriä pelattavasti.

## 4) Nauru loppui

Kukaan ei enää naura sharewarea. Kaupallisen pelien orpo serkkupoika pääsi A-luokkaan Doomin vedossa, eikä varsinkaan Epicin ja Apogeen pelien tasossa (eikä firmojen taseissa) ole juuri naputtamista. Epic Pinball, Jazz Jackrabbit, One Must Fall 2097 ja Wacky Wheels näyttivät närhen munat kaupallisille peleille. Kunniamaininta Nahlakhille perusarvojen kunniaan palauttamisesta aikana, jolloin Avatarkin joutuu pomppimaan tasoja.

Rahantuloa eivät isot firmat katsele kädet taskuissa. Interplayn Descent ilmestyy myös shareware-versiona, ja Jenkeissä Cannon Fodder on saatavissa SW-versiona MVP Softwaren levityksessä. Kyseessä lienee testi, jolla Virgin kokeilee "uutta" jakelutapaa. Ja System Shockin pelattava yhden taso demo on selvästi sharen sukua, vaikkei rekisteröinnistä puhutakaan.

## 5) Internet

Kuinka moni viime vuoden alussa edes tiesi, mikä Internet on? Onko enää ketään, joka ei tiedä mikä Internet on? Ja onko "Clinton Sux!" -viestin lähettäminen Valkoiseen Taloon todella surffailua keinotodellisuuden data-aalloilla? Joka tapauksessa tietoverkkoihin on helppo siirtyä, jahka aivopesu on suoritettu.

## 6) Sosiaalista toimintaa

Tietokonepelaaja yksin nyhertävänä nynnerönä vailla sosiaalisia kontakteja on hautauskelpoinen harhakuva. Me pelaajat liikumme yhä enemmän kohti virtuaaliyhteisöjä: BatMudin fantasiaveljeskunat, Air Warriorin aseveljet, VGA Planetsin poliittiset juonittelijat ja avaruushunnit, monista muista puhumattakaan, ne ovat lähitulevaisuutta.

Näiden pelien viehätys pohjautuu vahvasti sosiaaliseen toimintaan ja paskanjauhantaan, peli luo vain raamit, johon voi astua täysin anonyyminä. Privateerien ja cyborgien solmiessa tilapäistä liittoa kunnes Empire of The Birds on lanattu, ei haittaa vaikka toinen on 14-vuotias koulupoika ja toinen lähes viisikymppinen kotiäiti, jotka tosielämässä eivät edes puhuisi toistensa kanssa.

Tänäkin vuonna Suomeen varmasti syntyy kourallinen uusia yrittäjiä, onnea ja menestystä jokaiselle.

Pienimuotoisempikin sosiaalisuus leviää kuin kulovalkea: kaupanhyllypelissä modeemipeli alkaa olla sääntö, ei poikkeus.

## 7) Isot syövät pienet

Isot pelitalot ostavat pienempiä firmoja kuin karkkinarkkari merkkareita. Electronic Arts ja käytännössä nykyään jenkkifirma Virgin omistavat yhdessä melkoiseen kimpaleen pelikakusta.

## 8) Paljon puhetta, vähän villoja

Time Warnerin, Paramountin ja vastaavien viihdejättien tunkeutuminen pelimarkkinoille on aiheuttanut enemmän spekulatiivista pohdintaa kuin mitään kouriintuntuvaa. Origin ja Access ovat ilman ensimmäistäkään filmimogulia saaneet aikaiseksi jotain, jota voisi asiat laajasti ottaen käsittää interaktiivisiksi elokuviksi. Jos on hyvällä päällä.

Vastapainoksi elokuvan tunkeutumiselle pelien alueelle pelit tunkeutuvat elokuviin (ehkä): Doomista ja Street Fighteristä ainakin on elokuvat suunnitteilla, huhut kertovat Rise of the Robots -elokuvasta. Toisaalta ainoastaan Super Mario Brosista on itse asiassa tehty elokuva. Henkilökohtaisesti en voisi vähemmän välittää.

## 9) Intel inside

Kun me puolileikillämme aikoinaan uutisoimme Originin (kuuluu Electronic Artsille) ja Intelin yhteistyösopimuksesta, emme edes arvanneet, että vähän myöhemmin he itse julkistavat asian ja ovat toistensa parhaat kaverit. Samaan aikaan varsinkin Originin pelien vaatima prosessoriteho kasvaa ja kasvaa...

Onpa jopa kuulunut huhuja, että Sierralla ja Microsoftilla olisi vispiläkauppaa keskenään. Hahaha, huhut ovat huhuja. Mutta toisaalta Sierralla on talousvaikeuksia ja se julkaisee pelinsä Windowsilla: Outpost, Loderunner ja ennen kaikkea firman lippulaiva, King's Quest VII. Onko rahoitusongelmista kärsivällä firmalla varaa olla tekemättä DOS-versiota varmasta huippumyyjästä?

Microsoftille Sierran jelppaaminen olisi pikkurahaa, kun vastapainona voi luikerruttaa Windowsia myös pelikäyttöön. Hmmm... jos Microsoft ei tosiaankaan "auta" Sierraa, voisi olla pirun hyvä aloittaa. Mutta eihän tietokoneita (tai käyttöjärjestelmiä) peleillä myydä, ei tosiaankaan. Viruksia pelit vain levittävät ja sopivat lapsille.

## 10) Warppivauhtia ykköseksi

Ja kukapa olisi koskaan uskonut näkevänsä Internetin pelien TOP-listalla vain OS/2:n alla toimivan pelin, jonka JÄLJESSÄ ovat uskonnot Doom ja Doom II (toimivat DOSissakin)? Minä en uskoisi vieläkään, mutta kun omin silmin näin. Toisaalta listaa on käsittääkseni helppo kyllä manipuloida, mutta tuskin IBM:n kokoinen yritys sellaiseen alentuu.

## 11) Pelit-lehti kymmenen kertaa vuodessa

No jos kaaosteorian mukaan perhosen siivenisku Pekingissä aiheuttaa hirmumyrskyn Nummijärvellä...

Tosi teoreetikot voivat pistää näitä ilmiöitä syy-seuraus-suhteeseen, tyylinä tämä: jos ihminen kiinnostuu Internetistä, hän ostaa modeemin, imuroi sharewarea, jolloin Microprosen markkinointi innostuu ja firma menestyy, ja Virgin ostaa sen, jolloin IBM kiinnostuu Virginista, ja modeemin ostanut ihminen tilaa Pelit-lehden.

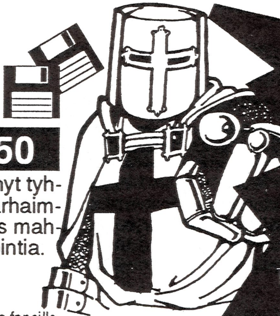
AMIGA- JA PC-OHJELMIEN

# HINTAROMAHDUS

**Satoja uskomattoman edullisia ohjelmia alkaen 9,90.**

**PIKATILAUS PUHELIMELLA ☎ (931) 255 5050**

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjät diskettinsäkin ohjelmien kera. Valikoimissamme on myös täysihintaisia hittipelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.). Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia. **Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.**



**KAIKKI OHJELMAT**
**hintavälillä**
**9,90–95,-**
**Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat postikuluja VAIN KYMPIN.**

## AMIGAN PD-/SW-VALIOT à 19,-

2. Super Bumper flipperipeli.
4. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
5. Chess 2.0. Tekee Amigastasi shakkitietokoneen.
7. Card Games. Korttipelikokoelma.
9. Standard Games. Useampia tunnettuja pelejä.
10. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
12. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
15. Battleforce, mahtava robottitaistelu.
21. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
22.–23. Empire uusi versio 2.1. Sotapelien kingi! 2 x 19,-
24. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
25. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
27. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
28. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
29. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
30. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
31. Train. Sähköjunasimulaattori junien ystäville.
32.–33. Star Trek. Arvostettu Tobias Ricterin versio. 1 Mb. 2 x 19,-
34. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikausiseikkailu.
35. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
36. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
38. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
39. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
44. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
46. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
47. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
48. Xmaslemmings (prev.). Lyömättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
49. Legend of Lothien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
50. Mikrobes. Brittipelilehtien ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
52. Pinball Dreams(prev.). Amigan paras flipperipeli.
57. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
58. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
59. Rocy V 1.0. Varteenotettava haastaja Boulder Dashille.
60. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
61. Miinapeli, joka on pasianssin veroinen ajantappaja.
63. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
64. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia.
65. Nige Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
66. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
67. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
72.–77. Megapack-levyt 1–6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen. 1–6 x 19,-
78. De Luxe Pack Man. Huippu-uutuus, joka syrjäyttää muut pakut.
80. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
81. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
82. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4).
83. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4).
84. Grafiikkadisketti, piirtoanim. pyöritys, slideshow ym.
85. Uusio hyötyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
89. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
90. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomatonta. Mukana engl. ohjeet.
93. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
94. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
95. Amigafox. Uusi tekstinkäsittelyohjelma grafiikkaominaisuuksin.
96. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
97. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
98. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
99. Uusi Protracker 2. 1A. Vuoden -92 musiikinteko-ohjelma.
100. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
103. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
104. Virus Checker V 6.33. Uusin parhaista viruksentappajista.
108. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
109. Techno Sounds. Teknomuusikoille. Vaatii sävellysohjelman.
112. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjeitä.
113. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
115. Bbase 2 on Mikrobitin kehuma kortistointiohjelma.
116. PGmosh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin.
117. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmat tehokkaasti.
118. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3
119. PC task IBM PC emulaattori.
123.–125. Teckno Sounds. Tilaa kaikki tai yksitellen. 1–3 x 19,-
126. Tecknoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demokisan voittaja. 1 Mb.
128.–129. Sample Collection 1–2. Nasevia ääniä. 2 x 19,-
130. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
131. Disksalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
134. Tulkki ääntää ja kääntää englantia
135. Brutal Sports Football prev. Verrattoman verinen jenkkifutis.
136. Batman Returns prev. Olet lepakkomies. Crash, Zipp, Boom!
138. WP:stä käynnistyvä moniajava Tetris huippuääniin.
140. F1 Challenge prev. on tosihyvä ja vauhdikas autopeli.
142. Sensible Soccer V 1.1 92–93 prev. Futispelien pitkäaik. ykkönen.
143. Chaos Engine prev. Tuhoamispelien kävelevä kingi - lad.shell.
144. Woodys World prev. Pomppiva taikuri tulee taas.
146. Trolls prev. Peikonsoma haastaja Supermariolle.
147. Gunship 2000 prev. Helikopterisimujen ehdotonta eliittiä.
149. Space Hulk prev. Hermojaraastavan hieno 3D-taktiikkapeli.
150. Alfred Chicken prev. Taistelukana haastaa Sonicin ja Marion.
152. Frontier previkka mahtavasta Elite II:sta.
154.–155. Spaceballs:9 Fingers huippudemo (State of Art 2) 2 x 19,-.
157. Pygmi Projects Extension -93. Assemblypartyjen voittajademo.
160. Beneath the Steel Sky prev. Upea futuristinen sabotööriseikkailu.
162. Road Rash prev. Rajuotteinen moottoripyöräpeli.
163. Kaksi previkkaa: The Patrician, F1 Challenge
165. Turboraketti. Gravity-tyylinen tosihyvä avaruuskaksintaistelu.
166. Previkkakokoelma 1. Troddlers, California Games 2.
167. Previkkakokoelma 2. Agony, Int Sports Challenge, Dayl. Robbery.
168. Previkkakokoelma 3. Loopz, Moonshine Racer.
169. Previkkakokoelma 4. Lords of Chaos, Frentic.
170. Magic Boy prev. Selvitä ihmepojallasi kentät, nitistä oliot.
171. Cannon Fodder Xmas Special prev. Johda tykinruokayksikköä.
172. Alien 3 prev. Ripley ottaa mittaa avaruuden pedoista.
174. Reloadkick 1.3:lla nopea WB 1.3 lataus + vanh.ohjelm. toimivuus.
175. The Last Tetris prev. viimeisintä mannaa Tetris-faneille.
176. Second Samurai prev. Actiontäyteinen samuraiseikkailu.
177. Diskmaster 2.1 C. Mahtava filekäsittelijä. Pakkohankinta.
178. Qwak prev. Team 17:n haastaja Buble Boblelle.
179. Donk! prev. Vauhdikas Samurai-ankan seikkailu.
180. Paranoid 90 prev. Älyä ja liipasinta kysyvä robottiseikkailu.
181. Superfrog prev. Amigan parhaita tasohyppelypelejä by Team 17.
182. Creatures prev. Pelasta karvapallokansa moottorisahapavuilta.
183. BC Kid prev. Supermarion mahdollinen kivikautinen kantalapsi.
186. Hired Guns prev. Upea 3D tulevaisuuden käytäväseikkailu.
187. Seek & Destroy prev. Hieno päätäkuvattu helikopteripeli.
188. Goal! prev. Ehkä Amigan paras jalkapallopeli.
189. Bzero prev. Puhdista taivas Zero-hävittäjälläsi.
190. Asiantunteva israelilaisversio klassisesta miinapelistä.
191. Walker prev. Tuhoa kävelijärobotillasi vihollisvoimat.
192. Shadow of the Beast 3 prev. Graafisesti upea taisteluhyppely.
194. Overdrive 2 prev. Puhdista Antigrav-tankilla lähitienoot.
195. Team 17-Overdrive kilpa-ajo prev. Parhaita autopelejä.
196. Slots on uusi suomalainen yksikätinen rosvo.
197. Arcade Pool (prev.) Huippuluokan biljardi by team 17.
198. Theatre of Death (prev.) Cannonfodderimainen taistelupeli.
199. Son of Emire (prev.) Hyvä keskijan seikkailu.
200. Wiz'n'liz:n (prev.) tietäjät haastavat Sonicit ja Mariot.
201. Ishar 2 (prev.) Laadukas haastaja Dungeonmasterille.
202. Senseless Violence (prev.) Räväkkä ammuntakaksintaistelu.
203. Bob's Bad Day:ssä (prev.) pallo läpi vaikka käänteisen vetovoiman.
204. The Ancient Art of War in the Skies (prev.)Hyvä 1. MS lentosimu
205. Robouldix (prev.) Hyvä haastaja Boulder Dashille.
206.Wonderdog (prev.) olisi pelin nimi jos Sonic siili olisi koira.
207. Burning Rubber (prev.) Rallipeli, jossa valitset reitin.
208. Crash Dummies (prev.) Taistele ura auki monitorien maailmassa.
209. Dithell in Space (prev.) Loiki vieraiden luonnonlakien alla.
210. Toada Frogger 94 on paras näkemämme Frogger-klooni.
211. Pelikokoelma King's Aces pokeri ja Space Shooter pika-ammunta.
212. Vitsituokio, Mikrotrivial, Lottopeli ja muuta mukavaa.
213.–214. Quest for Shit. Tuhoa ....kamainen totalitäärikkö. 2 x 19,-

## PC FOX PD-/SW-OHJELMAT á 19,- (3.5"HD)

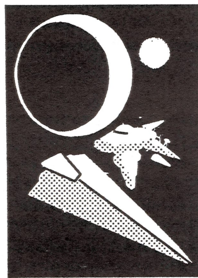
1. Arc Master. Helppokäyttöinen valikko-ohjelma. Pakkaaja/purkaja.
2. Wolffenstein. Dungeonmastertyylinen huippupeli.
3. Pinnball flipperi + Breakout-muurinmurtopeli.
26. Uptown pörssipelisimulaattorissa perit yrityksen.
30. Vampyr, kuuluisan roolipeliversio 2.0.
46. Monopoli. Onnistunut PC-käännös klassikkopelistä.
93. Keen Episode IV: Secret of the Oracle.
111. Tank Wars I:ssä on paljon asearsenaalia ja tunnelmaa.
132. Pharaoh's Tombissa seikkailet pyramidissa muumioita vältellen.
133. Space War. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
139. Tähtilaivastosimulaattori. Johda vaikka klingonilaivastoa.
141. 3D Star Trek. Istu kapteeni Picardin komentotuoliin.
147. 4 x 4 Off-road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
148. Pool on vektorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
153. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
155. African Desert Campaign:ssa käyt 2. maailmansotaa Pohj.-Afrikassa.
161. Net Hack V.3.1.0. kehittyneempi versio. Vaatii 2 Mb kovalevytilaa.
162. Sukupuuohjelmalla laitat sukupuusi järjestykseen.
173. Death Watch roolipeli. 4 hahmoa. Todella hyvä grafiikka.
175. Keen 6. Legendaarisen lastenpelin kuutososa (prev).
176. Keen 1. Menestyssarjan ensimmäinen peli.
180. PD-pokeri, joka simuloi Rayn klassista pokeripeliä.
186. PC-file 5.01. Asiakasrekisteriohjelma (käytössä meilläkin).
187. PC-file 5.01. Tarratulostus ja tiedostomuunto muista formaateista.
206. Raamatun hakusanaohjelma ja muita alan hyötyohjelmia.
209. Trivial-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
215. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
216. Cosmo's Adventure on parhaita lasten seikkailuja.
218. House of Horror 1. Larry-tyyppinen graafinen kauhuseikkailu.
219. House of Horror 2 on peljättävän ykkösen vavisuttava jatko.
228. Battle Ship V.2.3. Näyttäväksi grafikoitu laivanupotus.
229. P. Ford biorytmi V.3.0. Vertailee käyriä, laatii ennusteita.
231. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
235. Hugo III eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
236. Hack V.3.6. on suosittu roolipeli, joka ei esittelyjä kaipaa.
237.–238. Wolfenstein editori pack. Vaatii Fox PD N:o 2:n. 2 x 19,-
246. Astrologilla näet tähtitaivaat ja väsäät horoskoopit.
247. Army VGA. Tasokas North & South -tyylinen sotapeli.
251.–252. Envision Publisher Plus V.1.52 on tasokas monenlaisissa PC-koneissa toimiva julkaisuohjelma. 2 x 19,-
259. Battfish-simussa olet 2. maailmansodan ajan sukellusveneen kapteeni.
261. Empire. Kuuluisan strategiapelin laaja versio.
265. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
267. Scorch Earth V.1.2. Hyvä tankkisotapeli.
271. S3 Mripillä nappaat peleistä ja demoista musiikkifilet.
272. 412 vitsiä blondiineista.
278.–280. File Express V.5.1. Hyvä kortisto/laskutusohjelma. 3 x 19,-
281. Stellar Defense on laserin kuuma avaruustaistelupeli.
285. Talvisota on kansallispeli, joka ei esittelyjä kaipaa.
288. Eemram nostaa PC:n perusmuistin max. 736 K.
290. Konvertointiohjelmalla Adlib-musat soundblasterille.
291. Modulien soitto-ohjelma useimmille äänikorteille, jopa ilmankin.
292. Disk Catalog syst. V.4.63. Selvitys tai tulostus diskettien sisällöstä.
293. Game Winnerillä jäädytät pelitilanteet, joista voit jatkaa.
294. Promod V.1.1. Paras (Soundblaster Pro) modulien soittaja.
297. Mod Toolsilla soitat ja tallennat Soundblaster-yhteensopivat samplet ja modulit jopa Amiga-yhteensopivasti.
298. Triton Fast Trackerilla teet huippumusaa. Mukana muutama moduli.
301. VPIC-kuvankatseluohjelmalla EGA-, VGA- ja SVGA-kuvat helposti esiin.
304. Multi Civilizationilla saat Civilizationiin ihmispelaajia.
306. Crusher agenttipelissä oudot oliot mellastavat ja happi vähenee.
307. Crazy Shuffle on lasten värikäs muistipeli.
309. Blaque Bookilla (V.5.12) pidät kirjaa yritysasiakkaistasi.
311. Calc taskulaskimen voit kutsua esiin niin halutessasi.
312. Forms on tekstinkäsittelyohjelma (ASCII) tulostusoptioin.
315. The Ciwil War. Strategiapeli USA:n sisällissodasta.
316. Claude kotipsykiatri ruotii hauskasti mielesi ongelmia.
319. Captain Comic II. Upea lasten seikkailupeli.
321. Conquest on selkeä valloituspeli jopa 7:llä ihmis-/konevastustajalla.
323. Kolme klassikkoa: Invaders, Centepede ja Worm Game.
327. Utopia on suomenkielinen pääministeripeli likaisesta politiikasta.
328. Neon Paint on jopa Deluxepaintin tasoinen piirto-ohjelma.
329. Night Ridessä tulitat lentokoneita ja desantteja. Hauska grafiikka.
333. Geoclock näyttää etäisyydet ja vrk-ajat. Myös maantiet. opisk.
334. 7-bittisellä konsoliajurilla skandit ja sulkumerkit kuntoon.
335. Pinball Dreams preview. Todella hieno flipperipeli.
336. Freddy Pharkas preview on Sierran hienoin villin lännen seikkailu.
338. Gate World on avaruusluolaston plasmatykityspeli. Väh. 640 Kb.
340. Barons 4.33 on keskiaikaan sijoittuva rooliseikkailu.
341. Int. Ninja Rabbit 2.2 on hieno karatejänispeli.
342. Dungeons of Unforgiven. Upeagrafiikkainen roolipeliunelma.
344. Crystal Caves on Apogeen tasokas lasten kaivosseikkailu.
346. Math Rescue on matematiikkaa opettava lasten seikkailupeli.
347. Ken's Labyrint. Tasokas Wolfenstein-haastaja.
348. Zone 66. Tasokas vuoden 2035 sotapeli Epiciltä (väh.386).
349. Overkill. Markkapelimäinen Epicin avaruusräiskintä.
350. Harry Halloween on tasokas kauhuseikkailu Apogeeltä.
351. Ceveman on previkka Eliten hienosta luolamiespelistä.
352. Epic Pinball on huippuflipperi - herätä Androidi!
353. Keen 5. Suositun lastenpelin viides seikkailu.
354. Keen 2. Suositun lastenpelin toinen seikkailu.
355. Keen 3. Suositun lastenpelin kolmas seikkailu.
356. Body Blows previkka on mahtava karatepeli.
357. Electro Bodyssä olet tulevaisuuden biorobocop.
358. Copy QM V.3.01. Uusi versio hyvästä kopiointiohjelmasta.
359. Animal Math opettaa lapsille matem. + Joe Clock kellonopetus.
360. Storm avaruuspelin hieno leveli. Väh. 2 Mb kovalevy.
361. Darksidessä tankkimetsästystä suihkumoottorit selässä.
364. Viruksentorjuntapaketti (FP-210, SCANV 109, Clean 109).
365. Argo Checkers on hiirellä toimiva tammipeli.
367. Tennis. Tasokas previkkaversio. Vaatii 620 Kb muistia.
368. Rally. Ralliautosimulaattori. Hieno! 620 Kb/386.
369. Brutal Sports Football. Tulevaisuuden amer. jalkapallo.
370. Kaksi Tetristä - Floatris ja Uptris.
372. Imperium Rex. Tasokas haastaja Empirelle.
373. Duke Nukem II (Apogee). Tuhoa Alienit. 620 Kb muistia.
374. Epic Baseball previkka loistavasta kaupall. pelistä.
375.–376. Doom. Ehkä PC:n paras peli. 620 Kb + 4,5 MB kovalevy.
377. Ranger Foxissa ohjaat 2000-luvun taistelualusta.
378. Nyet III. Ehkä paras Tetris-klooni.
380. Sango Fighter. Huippukaratepeli (prev.). 620 Kb/32 Kb EMS.
382. Doom Net -ohjelmalla linkität kaksi Doomipelikonetta.
383. Beneath a Steel Sky (prev). Virginin larrymainen laatupeli.
384. Micro Machines (prev). Mukaansatempaava autopeli.
387. Krusty's Fun House (prev). Simpsonien pellesankari vauhdissa.
388.–389. Lotto Challengerilla hoituvat lottohommat.
390. Doom editor. Tuhti editoripaketti Doomin pelaajille.
391. Norton 45. Quick Unerase, Safe Format ja Unremove Dir.
392. Strategy VGA. Keskiaikaan sijoittuva strategiapeli.
393. Ground War VGA. Laadukas USA–IRAK tankkisotapeli.
394. Neljä erilaista palapeliohjelmaa. Voit lisätä omia gif.kuvia.
396. Machine Nation on raju avaruusammuntapeli.
397. Dino-ohjelmalla luot vaikka omia sauruksia. (VGA, EGA, CGA).
399. Kolme pakkausohjelmaa. ARJ 241, LHA 2.13, PKZIP 2.04.
402. Xargon seikkailupeli Epicltä. Hyvä ja upea!
405. Jättipotti 1.1 (CGA) arpoo numeroita eri TV:n rahapeleihin.
407. Mice Man (EGA) on myös aikuiset "ottava" lasten älypeli.
410. Yab (VGA) huippubaseball peli. Väh. 500 Kb perusmuistia.
411. 3 pelinteko-ohjelmaa. Ohjelmakirjasto, kartta ja sprite-editori.
412. Winter Lemmings (prev) (EGA). Johda pikkuolennot turvaan.
413. Keen 7 (EGA). Uusi jatko-osa suosittuun lastenpeliin.
415. Musician on hyvä sävellysohjelma soundblasterille.
416. Game Solutions sisältää 57 läpipelausohjetta Sierran peleihin.
417. Video Poker & Casino hienolla VGA-grafiikalla.
418. Disk Catalog syst 7.04. Hyvä diskettien kortistointiohjelma.
421. Attack Sub (prev). Laadukas sukellusvenesimulaattori.
423. Onnenpyörä. Melkein kuin TV:ssä. Voit myös laatia kysymyksiä.
424. Ikikalenterilla voit laatia kalentereita.
429. Jill of Jungle II. Seikkaile Tarzanin tyttärellä.
430. Fairshares. Opastava ja tulostava hyvä taulukkolaskenta.
431. Wall Pipe. Tosihauska vedenjuoksutusputkipeli.
432. Adlib-musamoduls. Adlib- tai Soundblaster-äänikorttiin.
433. Video Librarian. Kortistoi monipuolisesti miljoonia ohjelmia.
434. Untitled. Party -93 voittajademo.
435. Turbo TXT File Comp. 4.0. Ohjesiin ja helppoihin käynnistyksiin.
437. Fulview kuvannäyttöohjelmalla näet jpg-, tga- ja Gif-kuvat.
438. Scorched Space V.1.1 avaruussota. Paljon aseita ja pelaajia.
439. Skyroads 3D. Huippunopea avaruuslentokisa.
440. Zip Chunker Fast 2.01:llä pakkaat jo pakatut tiiviimmin.
441.–442. 4DOS käyttöjärjestelmä V.5.0. Ehkä Microsoftin 6.0 parempi.
447. Function Keys:llä ohjelmoit F1-F12 näppäimet.
448. Dos TSR Screen Scrollerilla kelaat DOStiedostoja kätevästi.
449. Go-Game V.2.1:n klassinen go-peli.
450. At the Partyn demo The Good, The Bad & The Ugly - by S!P
451. Toshiba SCSI CD ROM - ajurit. Sisältää XM-3401B tuen.
452. Falcon & Mig29:n Mig29 modernisoija. Päivittää versioksi 1.02.
453. Match'em muistipeli 7–40-vuotiaille.
454. DEU 3.01:llä editoit Doom-pelin esineitä ja henkilöitä.
460. Doom Etherslips 8250 v.11.7:llä 2-peli. Tarv. pääteohjelman.
461. Doom äänikasetilla Doomin äänet Aliens elokuvan ääniksi.
462. Doom äänikasetilla Doomin äänet Star Trek ääniksi.
463. Doom äänikasetilla Doomin äänet When Harry Met Sally ääniksi.
464. Doom äänikasetilla Evil Dead II ja Army Of Darkness ääniksi.
469. Doom 1.2 päivitysohjelma Doom 1.1:een.
479. Destruction Zone tulevaisuuden tykkipeli. Hieno!
480. C-64 emulaattori V0.9a. Yllättävän hyvä!
481. Cybernet hiiriohj. tekstipeli Valloita tulevais. tietokone.
482. Themepark (Prev.) Bullfrogin huvipuisto huippusimu.
483. Wowll 2.3 moduulisoittaja. VGA, tukee liki kaik. äänikort.
484. Kokoelma pelieditoreita huippupeleihin.

485. Aso 2.04 suom. offline- (Omen/Qwk) viestipakettilukija.
486. Invasion Of The Mutant + Spacebats Of Doom (prev.).
487. Heartlight EPIC Mega Gamesin Boulderdashmainen peli.
488. Cinemation helppo animaat. -ohjelma. Graaf. käyttäjäliit., selkeät editorit, VGA grafiikka, tukee PCX-formaattia.
489. Dosnix 2.2.b yhdistää UNIXin ja DOSin parhaat piirteet.
490.–491. Falcon 3.0 päivitys 3.03:ksi. 2 x 19,-
492. Syspage 1.0a on sysopin chat-ohjelma. Mm jaettu ruutu.
493. Digital Integrationin Tornado (prev.) hävittäjäsimulaattori.
494. Mechwarrior 2 (prev.). Mahtava robottitaistelusimulaattori.
495. MEX täydellinen lääkärin suom.kiel. vastaanotto-ohjelma.
496. Program Installerilla helposti PRO 4.8a:maiset asennusohj.
497. Stelcon 2469 v1.6 Mast. of Orionmainen 1–5 henk. strategiapeli.
498. Arcmaster 9.9. graaf. käyttöliityntä pakkausohjelm. käyttöön. Täysin konfiguroitavissa. Tukee mm. zip, arc, pac, lha ja arj tiedost.
499. Armourgeddon (prev.). Tulevais. sij. vektorig. sotasimulaattori.
500. VScan & Vclean 9.23. Tunnistaa 2819 eri virusta ja variaatiota.
501. CDGRAB 3.2:lla CD-ROM asema audio CD-levyjen kuunteluun.
502. Capture the flag 1.4. Valloita lippu. Miniatyyrimäinen VGA graf.
503. Hornet: Naval Strike Fighterin päivitys versiota 1.01 varten.
504. Qpeg 1.3f nopea pakattujen jpg-form. kuvien näyttöohjelma.
505. DasBoot 2.2 mahdollistaa konfiguraatiotiedostojen yht.aik.olon.
506. Haplink 2.0 hypertekstiohjelma. Ohjelmallesi helppo manuaali.
507. The finishing touch installointiohjelmalla esim. tiedost. pakkaus n. 50%, levyvirh. tarkist., varjost. ikkunat, käynnist.tied. muuttam.
508. Compushow 2000 1.01a on ikkunoitu kuvankatseluohjelma.
509. Kermit 3.0:lla tietoliikenne sujuu. Vaativa ja monipuolinen.
510. VShield 112 etsii itsenäisesti virukset ajettavista tiedost.
511. Info + v.1.57 kertoo muistialueet/laitteiden asennusosoitteet.
512. Vanha Testamentti suomenkielisenä tekstitiedostona.
513. Telix tietoliikenneohjelma 3.22. Helppo/monipuolinen + pank.ktö.
514.–515. Raptor (Apogee) PC:n paras räiskintäpeli. 2 x 19,-
516. Microprosen UFO (prev.). Ehdolla PC:n parhaaksi peliksi.
517. Persistence of vision ray tracing ohjelma. 486 tai parempi.
518.–519. Last einchof beer. Hyvä olutpullon räiskintä. 2 x 19,-
520.-521. SSI -94 demo. Hieno esitys SSI:n peleistä 2 x 19,-
522. Scan & clean 9.25 v 114. McAfeen viruksentappoase.
523. Dmapedit 1.1. Vihdoinkin kunnon karttaeditori Doomiin!
524. Uusia tasoja Doomiin. Lisähaastetta levyn täydeltä.
525. Dual module player 2.89. Paras musiikinsoittaja PC:lle.
526. Electrobody on hieno hyppelypeli tulevaisuudesta.
527.–528. Executor 1.2 for DOS. Mac-emulaattoridemo. 2 x 19,-
529. Graphics Workshop; Dossin monipuolisin kuvankäsittelijä.
530. Gun check. Monipuol. tietokantaohjelma asekeräilijöille.
531. Star hammer. Hieno päältäkuvattu avaruusräiskintäpeli.
532. Houndedissa koirasi juoksevat kilpaa ja lyöt vetoa.
533. Last of the free. Hieno sivukuvattu avaruusräiskintäpeli.
534. NCC1701 on Star Trek aiheinen avaruusstrategiapeli.
535. Kaksikymmentäkaksi (22) uutta kenttää Doomiin.
536. Outlaw -97 on kaksin pelattava hyvä kaksintaistelupeli.
537. Pac-Man DOOMilla Doomin hahmot pakumaailmaan.
538. PC-track 3.0 on hyvä satelliittien seurantaohjelma.
539. Scream tracker 3.01 on musiikkiohjelmien kermaa.
540. Thunderbyte anti-virus. Tehokas virusetsijäohjelmapaketti.
541. Zanti on hauska variaatio Pipemania-putkipelistä.
542. TurboCAD huippuohjelma (prev.). Vain tallennus puuttuu.
543. Premier manager 2:ssa (prev.) olet jalkapallomanageri.
544. Wizard (prev.) haastaa Wolfensteinin. Väh. 1Mb EMS.
545. Fire and Ice (prev.) on tasokas tasohyppelypeli.
546. Post 210 offline reader säästää boximessuilijan rahaa.
547. Album master on äänilevykeräilijän kortisto-ohjelma.
548. Cd master kortistoi CD:t. Tulostaa myös kansipaperit.
549. Casette master kortistoi kasetit ja tulostaa kannet.
550. F-prot 2.11 on tehokas virusten torjuntaohjelma.
551. Diskqwk 1.10 nopeuttaa ATID kiintolevyä jopa 45%!
685.–686. Raptor 1.1 (Apogee), ehkä paras PC-räiskintäpeli. 2 x 19,-
687.–688. Doom 1.4. Ehkä paras PC:n 3–D -peli + tietopaketti. 2 x 19,-

## FISH-PD à 9,90 (Amiga)

saatavana välillä 1-1000

**Tyylikäs RITARI-HIIRIMATTO 39,-**
- ei kerää pölyä
- suojaa pöydän pintaa
- ei raavi rannetta



# UUSI MAHTAVA MODEEMIVALTAPELI

## METALLIC NATIONS VAIN 19;

HIENO MINIATYYRIGRAFIIKKA.

Metallic Nations on avaruuden valta-strategialiittopelien ykkönen. Tämä Civilizationiakin kiinnostavampi peli on helppo oppia. Koska peli ei pidä linjaa pitkään varattuna, on pelaaminen myös erityisen halpaa. Olet yksi kahdeksasta Cyperlordista, jotka kaikki tahtovat tähtiparvi Novian valtiaiksi. Valitse mieleisesi strategia: painottaako kaupankäyntiä, diplomatiaa, vakoilua, teknologian kehittämistä, raakaa teollista kapasiteettiä vai vielä raaempaa aseellista voimaa? Saatavilla nyt PC:lle sekä Amigalle (tarvitset modeemin).

## AVE- SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

**1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA** Ammattilais-sarjan Ave- pelikenttäeditori sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-Blockeditorin.
**2. AVE-MENUEDITORI 2** Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle
**3. SURVIVAL-DUETTO** Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.
**4. MEMOHEX & HEXTIME** Kaksi haastavaa nopeus- ja muistipeliä Speden Spelien tapaan.
**7. AVE KORTISTOIJA 2.** Tällä ohjelmalla pidät kätevästi kirjaa sadoista nimistä, osoitteista ja puhelinnumeroista. Täysin uudistettu ohjelma
**8. EXTERIVM I** Ohjaa mikrobitin tiimi läpi seikkailujen. Mukana myös seikkailupeli Aluksen arvoitus jatko-osineen.
**11. COLORIS 5** tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras pelituote säästöohjelmana - tosi on.
**12. BOOTMASTER** Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
**13. FORMULA ACE** 27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka.
**14. EASY DEMO** jolla teet omia demoja jopa ilman ohjelmointikokemusta.
**15. S.E.U.C.K. Games Vol 1** Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. 1 Mb
**16. S.E.U.C.K. Games Vol 2** Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000. Mukana myös Shaman Intro. 1 Mb
**17. AMOS UTILS** Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer, Scrambler
**18. PRO LOTTO** Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.
**19. AMOS FRACTAL & OTHERS** Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.
**20. AVE PROCOPIER** X Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöönsä. Tarvitsee ainakin yhden lisälevyaseman.
**21. EAT OR DIE** Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia vauhdikkaasti aineensiirtimillä. Vauhtia piisaa!
**22. VAKIOVEIKKAUS** Erinomaisen monipuolinen apuväline veikkaajalle. Tee voittoisa tilaus.
**23. AVE ASKMASTER** Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin sis. mm. n. 7700 engl. sanaa ja kemialliset merkit. Voit laatia myös itse omat tentti- ja tietokilpailukysymykset.
**24. ELECTRONIC WORM** 1-4 pelaajaa. Ohjaa sähkömatoa ja pussita vastustajasi. Mitä useampi pelaaja sitä hauskempi. 1Mb
**25. EXTERIVM II** Kolme kovaa Amos peliä, Oderfront-taktiikkapeli, Eye of the Mutant, Spacestarlazer. 1 Mb
**26. AVE STRATEGY PACK.** Sisältää strategiapelit Star front ja Conflict sekä älypelin Master Mind.
**27. LINE UP** Hedelmäpelin eli yksikätisen rosvon improvisoitu versio, jota voi pelata myös kaksin.
**28. ROLLING** Ohjaa kuulasi halki uskomattomien ratojen ja kerää energia-aarre. Erikoisesteet vaikeuttavat matkantekoasi.
**29. LASER MAZE.** Laske siirtosi ja ohjaa säde maaliinsa. Kymmenittäin haastavia leveleitä.
**30. AVE DISKETTIREKISTERI.** Todella monipuolinen ja helppokäyttöinen ohjelma Amigadiskettiesi luettelointiin.
**31. VELORIS** Kunnon kotimainen haastaja Tetrikselle. Varo riippuvuutta.
**32. VAKIO 1 x 2.** Uusi erilainen vakioveikkaajan työkalu. Diagrammi- ja Detail-sivut sekä tilaa jopa 230 joukkueelle. Uusi versio 2.14.
**33. VIDEO SCROLLERILLA** teet kätevästi tekstit videoesityksiisi.
**34. COODIX .** Tämä tyylikäs älypeli haastaa 2-ulotteisella pinnalla Rubikin kuution.
**35. AMDI SYNTHESIZER** Tällä äänisynteesiohjelmalla teet itse muistia säästäviä soitinsampleja. Voit myös soitella tekemiäsi ääniä näppäimistöllä.
**36. AMBUSH** Järkeile ja ammu reitti läpi vihollisikenttien ja tuhoa Zharin pääperkele.
**37. ZOMBIE THE LIVING DEAD** Aaargh Zombiet tulevat vavahduttavana 2 disketin grafiikkaseikkailuna, mutta yhden ohjelmadisketin hinnalla.
**38. EXCELSIOR SET.** Kaksi mukaansatempaavaa peliä. Nuketri -laserinkäryinen haastaja Tetrikselle. TrancQ - kiehtova droidipelihybridi. Yksi tai kaksi pelaajaa.
**39. MOONLEAGUE (UUTUUS)** Laadukas haastaja Laser Squadille. Johda iskuryhmää vieraalla kuuperällä.

**AVEBOX 931-615765**
**Nyt kaikki FOX/SKY-ohjelmat suoraan Aveboxista. Saat ne heti ja lisäksi voit tutustua uutuuksia reaaliajassa. Neljä linjaa nopeuksilla 2400–14400 Bps (8N1)**

**- LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI!**

**TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET**

**PD-OHJELMAT** 3,5" korpuilla (vain sarjan nimi ja numerot)

______________________________
______________________________
______________________________
______________________________
______________________________

**MUUTA** tai jatkoa ed.

______________________________

**Ave-säästöohjelmat 39,-** (rengasta haluamasi)
**1 2 3 4 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22**
**23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39**

____ **kpl Amiga Virus Fist 2.** Mahtava viruksentorjuntakokoelma. **à 39,-**

**Monilevycollectionit Amigalle polkuhinnoin à 95,-**
___**kpl M 1 Home/Business Pack,** käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen
___**kpl M 2 Science Pack,** tieteisohjelmia CAD, Fractal kotiplanetaario
___**kpl M 3 Colombia-perhepaketti,** n. 100 peliä/hyötyohjelmaa
___**kpl M10 Colorado Elite Pack,** PD-peliohjelmien valiokokoelma
___**kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack,** monta levyllistä seikkailuja
___**kpl M12 Giga Pack,** kymmeniä parhaita PD-/SW-pelejä
___**kpl Ave Illusion Samples Pack,** tasokas musiikintekijän soitinpaketti

**HARDWARE + MUUT**
___ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboxi 3,5" disketeille **à 69,-**
___ kpl Ritarihiirimatto **à 39,-**
___ x 100 kpl 3.5" traktorivetoisia blanco diskettitarroja **29,-**
___ x 10 kpl 3.5 " DD- disketit pienerissäkin hintaan **29,-**
___ x 10 kpl 3,5" HD disketit pienerissäkin hintaan **39,-**
___ kpl PC:n Super Mouse II. Hyvä hinta/laatusuhde **á 139,-**
___ kpl Allcopy System 2 Amigalle **à 95,-**
___ kpl Amiga-musiikkikurssi, opaskirjanen + 4 diskettiä apuohjelmia **à 95,-**
___ kpl Amigan konekielen alkeiskurssi **á 195,-**
___ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**
___ kpl Ave-stereokuulokevahvistin kuulokkeineen Amigalle **vain 195,-**

**HUIPPU-UUTUUS!**
**Metallic Nations modeemipeli + nelivärinen ohjekirja**
☐ PC_____kpl ☐ Amiga_____kpl PD-hinnalla **á 19,-**

Nimi ______________________________

Osoite ______________________________

______________________________
Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

Pelit tammikuu/95

AVESOFT MAKSAA POSTI-MAKSUN



**Avesoft**
PL 219, 33101 TAMPERE

**VASTAUSLÄHETYS**
**SOPIMUS 33420/7**

**33003 TAMPERE**

Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-. Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti. Huomautukset 14 vrk.

# PELIT posti

Sari



Uusi Vuosi ja uudet kujeet! Postipalsta kuitenkin jatkuu entisenlaisena: ihania kirjeitä, hyviä kirjeitä, pitkiä ja lyhyitä kirjeitä. Haukkuja ja kiitoksia.

Sini on toiminut jo lähes kaksi vuotta postikoirana, saisinkohan seuraavaan lehteen jo uuden postieläimen? Olisiko ehdotuksia?

Nyt on asiat oikealla tolalla: Tytöt ovat olleet hyvin ahkeria kirjeiden kirjoittajia kolmen, neljän viimeisen kuukauden aikana. Jatkakaa vain, tehdään tästä yhtä paljon tyttöjen kuin poikienkin harrastus, vaikka CD-ROMin valtakauden myötä.

Moni kysyy kirjeessään, voiko postiin lähettää faxilla kirjeen. Valitettavasti ei voi, Pelit-lehdellä ei ole (toistaiseksi) omaa faxia.

Osoite on tänäkin vuonna
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

## Tuijalle ja Sarille

**Sydämellinen kiitos teille Tuija ja Sari hienosta lehdestä, josta on ollut apua moneen pulmaan. Olen lukenut Pelit-lehteä säännöllisesti alusta saakka, mutta vasta nyt ryhtynyt tilaajaksi.**

**Olen 20-vuotias tietotekniikan mekaanikoksi opiskeleva nainen. Olen pyörinyt koneiden parissa jo noin 10 vuotta ja minua on AINA kohdeltu "one of the guys" -periaatteella. Kaikki ystäväni ovat koneitaan aktiivisesti käyttäviä eikä kukaan heistä pidä minua luonnonoikkuna.**

**Pidän parhaan ystäväni kanssa myös keskustelupainotteista purkkia. Jos joku haluaa ottaa yhteyttä: Juoksupyörä BBS, puh. (90) 345 1961.**

Kani

Hehän ovatkin ystäviäsi, mutta entäpä muut ihmiset, millaisena he sinua pitävät?

## Oma nimi mukaan

**Kun lähetän postipalstalle kirjeen, tarvitseeko laittaa oma nimi mukaan? Huomasiko joku muukin, että postiin kirjoitetaan yhä enemmän ja enemmän "henkisestä sodasta" kuin tietokoneista?**

The Legend of Doom

Mielellään, koskaan ei tiedä vaikka saisit yllätyspalkinnon. Sitä paitsi se on kohteliasta. Minusta ainakin tuntuu, että Pelit-lehden lukijat ovat niin fiksuja, etteivät he viitsi käydä turhanpäiväistä ja tyhmää "konesotaa", maailmassa on niin paljon niin paljon tärkeämpiäkin asioita, joista keskustella.

## Ahkera lukija ilmoittautuu

**Miksi sanoitte Jackrabbitia bugiseksi, minulla se toimii ihan hyvin? Tehkää luettelo saatavilla olevista CD-ROM-peleistä. Onko TexSpexiin oma osoite? Mitä maksavat vanhat Pelit-lehdet? En pääse Pelit-BBS:ään.**

Purkkiin tahtoja

Meillä se oli buginen. Lähes kaikki pelit, jotka ilmestyvät, ovat nykyisin CD-ROM-pelejä. TexSpex on tästä lehdestä alkaen Kone Kuriin -palstan yhteydessä. Vanhat Pelit-lehdet maksavat normaalin irtonumerohinnan, joka on lehden kannessa. BBS:ään on tulossa lisää linjoja.

## Wexteenille

**Magic: The Gathering -pelin saa esimerkiksi Nummelan ja Helsingin divari-Haraldista.**

Akvakutivinks ja Asteroiks

## Sielunsisarille

**Nimimerkit Sandman -79 ja Sisar Kuolema(ko) -80, isoveikka puuttuu, mutta muuten tarinanne ovat ah niin tuttuja. Olen tosin ollut niin onnekas, että olen löytänyt kolme fantasia/tietokone/roolipelihullua, joiden kanssa mekastaa. Valitettavasti yksikään heistä ei ole samassa koulussa kuin minä. Minä saan olla siis se, joka yrittää heikosti ryömiä pakoon, kun rakkaat koulutoverit aloittavat vilkkaan keskustelun hevosista, ruukkukasveista, tai, luoja paratkoon, Kauneista ja Rohkeista. Ihanaa, että Pelit ilmestyy nyt useammin.**

Destiny -79

## JJJ

**Miksi JJJ arvostelee niin vähän pelejä? Mikä on JJJ:n mielipide GUSista?**

GUS on paras

Kun Nnirvi panttaa kaikkia hyviä pelejä (höpsis!). No vie tuo Kasvi Jr. tietty oman osansa peliarvostelujen kirjoittamiseen liikenevästä ajasta. GUS on ihana – aina kun softa osaa käyttää sitä (lue: DOOM). Sen sijaan GUSin käyttö muiden korttien emulointiin on nykyajureilla OS/2:n asennukseen verrattavaa puuhaa. –JJJ

## Vielä GUSista

**Nimimerkki Toinen GUS-käyttäjä numerossa 7/94 väitti, että markkinoilla on ainoastaan yksi äänikortti, joka pystyy toistamaan MOD-musiikkia laadukkaasti, eli hänen mukaansa Gravis UltraSound. Väite ei pidä paikkaansa: Sound Blaster AWE32 on ominaisuuksiltaan jopa Graviksenkin korttia parempi. Esimerkiksi muistia voi AWE32:ssa kasvattaa jopa 28 megatavuun, kun taas GUS rajoittuu yhteen megatavuun. Ja sitä paitsi GUS rohmuaa kaksi kesketytystä, kun AWE32 pärjää vain yhdellä.**

**MOD-musiikki soi myös aivan yhtä hyvällä äänenlaadulla tavallisissa 16-bittisissä korteissa PC:n DMA:n ansioista. Ja muistia, jonne voi tunkea samplet, alkaa nykyään alla jo kaikissa koneissa riittävästi. Ainoa merkittävä poikkeavuus GUSiin nähden on muita kortteja vaivaava rajoittunut kanavamäärä.**

Kolmas GUS- & SB-käyttäjä

## NHL vai ei

**Mitä tarkoittaa peli NHL (Mutant League) Hockey, jota jotkut postimyyntiliikkeet myyvät?**

Mie vaan

NHL Hockeyn piti tulla Amigalle, mutta eipäs tullutkaan. Sen tilalle piti tulla konsolipeli Mutant League Hockey, mikä sekin on nyt peruutettu. Joka tapauksessa NHL Hockeylla ja Mutant League Hockeylla ei ole mitään tekemistä keskenään.

## Tiedoissa vikaa?

**Pekka Heino on ilmeisesti hieman erehtynyt väittäessään Pelit 7/94:ssa sivulla 30 Operation Crusaden arvostelussa, että Matilda- ja Valentine-tankkien tuhoamiseen tarvitsisi 88 mm:n tykin. Tämä ei pidä paikkaansa, sillä Valentine 1 -tankin etupanssari on vain 65 mm:n paksuinen ja sen läpäisemiseen riittää 37 mm:n PaK 36 -tykki. Myöskään Matilda ei tarvitse noin järeää tykkiä, vaan sen tuhoamiseen riittää 50 mm:n PaK 38, koska Matilda II -tankin etupanssarin paksuus on 78 mm ja tuo 50 mm:n tykki pystyy läpäisemään 105 mm:n panssarin.**

Mika Joronen

## Pettynyt bugeihin

**Ostin suurin odotuksin Quest for Glory 4 -pelin. Peli oli juuri sellainen kuin olin odottanutkin, kunnes iski ensimmäinen bugi. Olin suoraan sanoen raivoissani, kunnes iski toinen bugi. Pelin pelaaminen tyssäsi siihen. Tuntui kuin olisin heittänyt 300 markkaa roskakoriin! Kysyisin teiltä, onko vastuu tästä pelin myyjällä vai tekijällä?**

Rahat meni, bugi tuli

Tietokoneohjelmien kohdalla ostaja ottaa riskin. Osa pelitaloista lähettää päivityksiä, jos takuukortti on palautettu. Päivitykset ovat yleensä myös imuroitavissa esimerkiksi pelitalojen omista purkeista tai Pelit-BBS:stä. Mutta tosiasia on, että ohjelmointibugeihin on tietokoneohjelmien kohdalla varauduttava.

QFG 4 korjautuu kolmella päivityksellä: 1 kpl uusinta versiota, 1 kpl "Katrinan lappu"-päivitystä ja bonuksena 1 kpl vanhan hahmon importointi -korjaus.

## Tilastot esille

**Olisiko mahdollista julkaista Pelit-lehdessä tilastoa, josta kävisi ilmi Suomen myydyimmät pelit? Jotta tilasto olisi mielenkiintoinen, siitä tulisi käydä myös ilmi, montako kappaletta kyseistä peliä on Suomen maakamaralla myyty. Uskon, että kyseiset tiedot saisitte maahantuojilta.**

Nostakaa Titanic

Lista on ihan hyvä idea, itseasiassa tässä lehdessä on jo lähes pyytämäsi lista. Mutta kappalemääriä eivät maahantuojat (valitettavasti) ilmoita: ymmärräthän itsekin, että se business ei toimi niin, että kilpailijoille annetaan markka/kappalemääräisiä tietoja... Kieltämättä se olisi hauskaa!

## PC:n pelejä Amigalla

**Olen vain kurja irtonumeroiden keräilijä, mutta kohta tilaaja. Voiko Amigalla mitenkään pelata PC:n pelejä ja kuinka? Tuleeko Amigalle Doomia? Terkkuja kaikille pelaajille ja varsinkin tytöille.**

Kari

Käytännössä ei voi. Doom ei tule Amigalle.

## Doom II:n arvostelusta

**Niko taisi unohtaa arvostella Doomin äänet!**

I love Doom

Enkä! –nn

## Pyörii mutta miten?

**Lehdessä 7 oli Doom II:n arvostelu. Katselin toiveikkaana lupaavan kuuloista tekstiä, mutta tunnelma tyssäsi siihen, kun sivun ylänurkassa luki: Minimi: 386/4 Mt, käytännössä 486/8 Mt. Tarkoittaako tämä sitä, että 386/4 Mt pyörittää Doom II:sta niin hitaasti, että pelin kiinnostus lakkaa jo alkulataamisen aikana?**

Doom II

Ei oikeastaan, vaan sitä, että pikkuhiljaa tasot kasvavat niin, että pelaa-

minen on tuskaa. Alkutasot kyllä pystyy pelaamaan.

## Hyi herra Nirvi

**Me Doomin pelaajat (Doom 2: Hell on Earth) emme kovin tykänneet Nnirvin arvostelusta, että Doom on tyydyttävä, koska juuri ammunta ja hyvät toiminnat (aseen lataus ja örkkien liikkeet) ovat hyviä. Minulla itselläni on Wolfenstein 3-D ja vaikka Doom onkin samanlainen se ei menoa haittaa, koska tykkään kummastakin valtavasti. Ja vaikka Doomissa onkin samanalaiset perusaseet (pistooli ja konekivääri) kuin Wolfenstein 3-D:ssä se on silti huippupeli. Kaikki eivät välttämättä ole samaa mieltä, mutta se on henkilökohtainen mielipide.**

**Pyytäisin Herra Nirviä katsomaan, mitä puhuu. Eihän se arvostelu mennyt aivan penkin alle, mutta kuitenkin. Nimittäin jollain huonollakin pelillä saattaa olla pelaajia, joten älä mollaa peliä todella huonoksi.**

Me 2

Oletko sitä mieltä, että 92 pistettä on tyydyttävän tai jopa huonon pelin merkki? Niko ei sitä paitsi verrannut Doom II:ta Wolfenstein 3-D:hen vaan Doomin shareware-versioon, joka Pelit 1/94:ssä sai 96 pistettä, ja jonka versio 1.2. sai Pelit 2/94:ssä 94 pistettä. Onko tämä kaikki sinun mielestäsi huonon pelin merkki? Oletko itse pelannut Doomin shareware-versiota, jotta tietäisit, että Doom II ei sitä kauhean radikaalisti eroa? Sehän juuri oli se pointti, miksi kakkososa oli vähän pettymys. Silti Doom on huippupeli.

## Tilausasiaa

**Jos tilaukseni alkoi numerosta 4/94, mikä on viimeinen lehti jonka saan?**

AJH

Tilauksesi käsittää 8 numeroa, koska se on alkanut jo huhtikuusta. Eli viimeinen lehti, jonka saat on lehti 3/95, jos sinulla on määräaikaistilaus. Jos olet tehnyt kestotilauksen, tilauksesi jatkuu niin kauan, kunnes peruutat sen soittamalla numeroon (90) 120 670 tai lähetät kirjallisen ilmoituksen. Kestotilauksen hinta on 228 mk ja määräaikaisen tilauksen 245 markkaa.

## Ilmestyi jo

**Lehdessä 7 oli kilpailusivulla virhe. "Mikä tämä on" -kilpailun vastaukset luvattiin julkaista lehdessä 1/94. Mutta sehän on jo ilmestynyt vuosi sitten!**

Huomauttaja

Ha-haa. Niinpä onkin. Ehkä etsit voittajatkin sieltä! No vakavasti puhuen, kyseessä oli tietysti se kuuluisa painovirhe, eli Sari näppäili nelosen vitosen sijaan. Koskaan ennen ei ole näin sattunut ja taas sattui.

## Falcon 3.0 ja Goldin erot?

**Mitä eroa on Falcon 3.0:lla ja Falcon Goldilla? Kannattaisiko ostaa jompi kumpi, vaikka minulla ei ole paljon lentosimukokemusta?**

Young Pilot -94

Falcon Gold sisältää kaikki Falconroippeet (Operation: Fighting Tiger, Mig-29, Hornet, Art of Kill -video) uusimpina versioina, joten osta ihmeessä se. Varoitus: FG vaatii niin paljon perusmuistia, että sen toimimaan saaminen voi olla työn ja tuskan takana.

## Missä autopelit?

**Missä luuraavat kaikki PC:n autopelit? Autopelit tuntuvat olevan nykyään jotain superrealistisia Formula/Indy/Nascar-tietokonekäännöksiä, joissa auton kulku hyytyy täysin, jos jokin säätö on millinkään pielessä. Missä ovatkaan kaikki ne reippaat autopelit, joissa voi kaahata vähän penkankin kautta ja kiilata kaveria ilman, että auto on tuhannen päreinä?**

Snif

Kokeile viime lehdessä arvosteltuja sharewareja Wacky Wheels, Skunny Kart ja Slicks'n Slide. Ne saat Pelit-BBS:stä.

## Ensi-iltoja

**Pari ensi-iltapäivämäärää teidän iloksenne:**

**Indiana Jones 4**
**keskiviikkona 22.5.1995**

**Star Wars, osa 1**
**keskiviikkona 21.5.1997**

**eli keskiviikko ennen pitkää Memorial Day -viikonloppua Yhdysvalloissa.**

**Muista! Luit tämän Pelit-lehdestä.**

S.S.H.

Kiitos, kiitos S.S.H. Mutta mistäpä ne itse luit? Lähde olisi hyvä mainita.

## Postipeleistä

**Minua kiinnostaisi tietää, miten MSG:n Questiin pääsee osallistumaan, miten kierrosmaksu maksetaan ja miten pelistä pääsee irti, jos vaikka rahat loppuu? Tunnen pari tyyppiä, jotka kopioivat pelejä, voinko käräyttää heidät poliisille?**

Huolestunut Amigisti -80

Questiin pääsee osallistumaan pistämällä postia Midnight Sun Gamesin Lahden konttoriin osoitteella: MSG, PL 113, 15101 LAHTI. Jahka aloituskierrokset ovat loppu, rahaa voi lähettää esimerkiksi kirjeessä. Ja kun rahat ovat pelaajatunnukselta loppu, loppuu kierrosraporttienkin tulo. Asiasta on toki kohteliasta ilmoittaa myös pelin vetäjälle, jotta tämä ehtii etsiä tilallesi uuden postisoturin. Mikään ei ole kanssapelaajien kannalta tylsempää kuin vastustajan katoaminen kesken mehevän sodan!

Pelkästä kotitarvekopioimisesta ei vielä kannata tehdä ilmiantoa, niin tuomittavaa kuin se moraalisesti ja jopa lain silmissä onkin. Tuomiot eivät ole sen arvoisia. Jos tyyppisi sen sijaan ottavat kopioistaan rahaa, tilanne on toinen. Varmista kuitenkin, että sinulla on hallussasi sitovia todisteita sekä lupautuneita todistajia. –Wexteen

## Mayday!

**Ostin noin kolme vuotta sitten ensimmäisen PC:ni, joka oli 386/40 MHz. Tuolloin kone oli oikea superpannu, ainakin minulle. Mutta aika kaiken muuttaa voi ja niinhän se muuttikin. Nykyinen koneeni (huom! sama 386/40) on oikea nuhapumppu nykyisten superpelien maailmassa. Nykyinen tehokone on sitten se Pentium isolla P:llä, sillä sitä ei nykyiset superpelit nujerra!**

**Mutta miten on taas tilanne 3–4 vuoden kuluttua? Onko Pentiumin tilanne sama kuin nykyisten 386-koneiden? Sitä tuskin tietää kukaan vielä. Vai tietääkö?**

**Lopulta pääsemme kysymyksen äärelle. Onko Jenkkilän konekanta niin tehokasta, kun lähes suurimmassa osassa uusista peleistä koneen minimivaatimus on jotain 486/33 tai sinne päin?**

Kolmessa vuodessa nujerrettu kone

Ei toki, mutta esimerkiksi Wing Commander oli peli, joka pakotti ihmiset ostamaan 386:n, minkä huomasi myös Intel. Intelhän riensi tekemään sopimuksen Electronic Artsin kanssa ja totta kai sopimus edellyttää, että pelit tukevat Intelin uusimpia prosessoreita... Toinen juttu taas on se, että pelien tekijöillä on tietysti käytössään tehokkaat koneet, joten he lepsuilevat koodinväännössä. Mutta vielä käy pelitaloille huonosti: esimerkiksi Origin joutui vetämään Pacific Striken kokonaan pois jenkkimarkkinoilta, koska sen hitaudesta tuli niin paljon valituksia!

## Wallusta taas

**Olen Wallun SUURI ihailija. Voisitte laittaa enemmän Wallun piirtämiä kuvia ja sarjiksia, esimerkiksi Kyöpelit voisi olla vähän pitempi. Miten voisin saada Wallun nimmarin hänen omakätiseen piirrokseensa? Olet muuten Suomen (tai koko maailman) paras piirtäjä!**

Hamsterman

Päähän potkittu ja päälle tallottu taiteilija kumartaa ja pokkaa. Ja piirtää minkä kerkiää. Nimmarin ja piirroksen saa se, ken käy sitä henkilökohtaisesti kinuamassa, postituspalvelua minulla ei ole. Ja mikäli tämän lehden piirrosanti ei riitä, kiskalta saa lisää Punaniskan muodossa. Josta tulikin mieleeni, että on aivan turha mielistellä parhaaksi, pitäähän minullakin olla vielä haasteita elämässä. –Wallu

**Yleisön pyynnöistä huolimatta jatkamme kirjoittajiemme esittelyä näin keräilykorttien muodossa. Vuorossa on Niko Nirvi, lisäkortteja tulee sitä mukaa, kun lehteen mahtuu. Wallun ja Tuijan kortit löytyvät edellisistä lehdistä.**




Dinosauruksia junioreiksi nimittelevä Niko kirjoitti ensimmäisen peliarvostelunsa keväällä -86, ja alkuvuonna -92 hän siirtyi "muista tehtävistä" kokonaan Pelit-lehteen. Kuusivuotinen unelma sai onnellisen lopun.

Yleinen käsitys lienee, että NN istuu työpaikallaan ja pelaa päivät pitkät. Itse asiassa niin pelaaminen kuin oma kirjoittelukin hoituu kotona omalla ajalla. Töissä Niko editoi juttuja, käsittelee kuvia, huolehtii siitä, että Pelit-BBS:n tiedostopuoli pysyy ajan tasalla, vastailee puhelimeen ja tekee muutenkin yhtä sun toista.

Suosikkipelityypit liikkuvat pääasiassa linjalla strategia-rooli-simulaattori, mistä johtuen PC pörrää ja Amiga pölyttyy. Urheilupeleihin Niko ei koske kirveelläkään, ja toiminta/tasohyppelyihinkin lähinnä pitkän seipään kanssa.

Pelaamisen lisäksi Niko lukee kirjoja laidasta laitaan. Suosikkikirjailijat ovat Stephen King (ennen kuin King alkoi kuvitella olevansa kirjailija) ja Tom Clancy sekä Michael Moorcock, pakollisia Tolkieneita unohtamatta. Toinen tärkeä kulttuuriharrastus on sarjakuvat, linjana vakio Sandman-Hellblazer ja muut "For Mature Readers"-viritykset.

TV:stä Niko ei suostu katsomaan satunnaiselokuvien lisäksi kuin Simpsonit, Star Trekin ja Rooman sheriffin. Onneksi on videot. Älykköpiireihin ei silti ole asiaa, koska nauhalla vilkkuu toimintaa, avaruusaluksia ja kauhua. Star Wars -trilogia, Robocop, Blade Runner ja Terminator 2 ovat elämää suurempia.

Tuleville peliarvostelijan ja/tai pelitoimittajan urasta haaveileville: jos syynä on ilmaiset pelit, maine ja raha, ei kannata vaivautua. Kaksikymmentäyhdeksän peliarvostelijaehdokasta kolmestakymmenestä tippuu heti kun alan realiteetit selviävät, ja lopuistakin jatkaa vain kourallinen.

# The Official Coca-Cola® Charts



Uusi vuosi alkaa, ja listamme jatkuvat. Seuraavaan lehteen toivomme paljon kirjeitä, sillä palkinnot ovat mahtavia:

Arvomme kaikkien kortin lähettäneiden kesken

**10 laatikkoa Coca-Cola-tölkkejä!**

(laatikossa 24 tlk) Joten kertokaa meille lyhyesti, mutta ytimekkäästi

**Mitä te pelaatte juuri nyt ja miksi?**

Kortti postiin viimeistään **9. helmikuuta 1995** osoitteella

**Pelit**
**Cola-Cola Charts**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

Coca-Cola®

Äänestäkää myös edelleen (sama kortti käy) **suosikkipeliarvostelijaanne** ja **kaikkien aikojen parasta peliä**. Vain muutama on tähän mennessä oman suosikkinsa kertonut, joten lisää mielipiteitä. Muistakaa nyt hyvät ihmiset panna se nimenne mukaan: millä muuten lähetämme palkintoja?

Toivottavasti Joulupukki luki Pelit-lehteä huolellisesti ja toimitte teille toivomanne pelit. Ainakin perustelunne olivat hyviä.

## Kaikkien aikojen paras peli









### Skidmarks
Hemmetin hyvä kaahauspeli. Jumankauta juu tosiaankin. Joku.

### Day of the Tentacle
Seikkailupeli, ripaus huumoria ja huippua grafiikkaa. Taas joku.

### Sopwith 2
Tottakai. Parempaa lentsikkapeliä saa etsiä.
Heikki Tanskanen, Lappeenranta.

### Doom
Ykkönen on/oli gigamegacool ja kakkonen tuntuu vielä coolimmalta, joten lisää, lisää!
Mika Laitinen, Kouvola

### Mortal Kombat
Näin hauskaa mäiskintäpeliä tuskin löytyy.
Tuomo Nuottimäki, Kortesjärvi.

### Monkey Island 2
On niin kivaa repiä LeChuckilta kalsarit.
Antti Suominen, Pori.

### Doom II
Ei malta keskeyttää kuin formulakisojen ajaksi. Toivottavasti mielenterveyteni palaa edes joskus ennalleen.
Juha Nieminen, Joutsa.

### Dungeon Master
Ei se grafiikka, ei ne äänet, mutta se jokin.
Juha Nieminen, Joutsa.

### Dungeon Master
Koulu, työ, ystävät, ruoka... pyh.
Toni Vihantola, Mikkeli.

### Colonization
Kyllä se Sid osaa!
Jukka Leskinen, Juva.

### Doom ja Doom II
Listen to the Symphony of Destruction!
James Mashiri, Turku.

### Warlords 2
On se hauskaa, kun kahdeksan jättiläishämähäkkiäsi kolkuttelee vihollisen kaupungin portteja...
Juha Iho, Loimaa.

### UFO: Enemy Unknown
Leppoisa ammuskelu kesäiltojen ratoksi.
Mikko Ikonen, Hankasalmi.



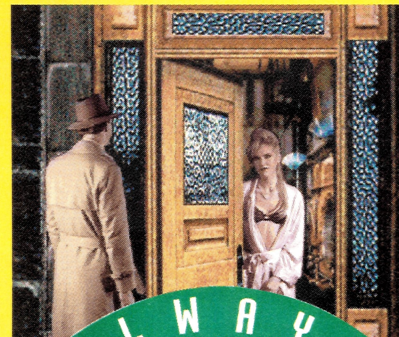
# Joulun myydyimmät pelit

Maahantuojien lista, eli mitä maahantuojat toimittivat jälleenmyyjille.

PC:n peleistä CD-pelien osuus oli jouluna arviolta noin 60 prosenttia ja korppuversioiden noin 40 prosenttia. Amigan pelejäkin toki vielä myytiin, mutta vähemmän.

## CD:t

1. NHL Hockey 95 (ylivoimainen voittaja!)
2. Doom II
3. Wing Commander III
4. Rise of the Robots
5. Under A Killing Moon
6. Inferno
7. Kyrandia 3
8. Armored Fist
9. Macig Carpet
10. Little Big Adventure



## Korppuversiot

1. Lion King
2. Rise of the Robots
3. Colonization
4. Aladdin
4. Lemmings 3
5. Armored Fist
6. Doom II

## Amiga

1. Cannon Fodder 2
2. Lion King
3. Rise of the Robots
4. Theme Park
5. Jungle Strike
6. Premier Manager 3
7. Gunship 2000










# Coca-Cola -voittajat

Kaikkien kortin lähettäneiden kesken arvoimme 10 Coca-Cola -paitaa. Onnelliset voittajat ovat

**Jarkko Virtanen, Tampere**
**Teemu Laaksonen, Lieto**
**Jussi Kulmala, Kankaanpää**
**Sakari Vuori, Piikkiö**
**Risto Pulkkinen, Kirjavala**
**Jarno Siivola, Hirvas**
**Mikko Lammi, Tampere**
**Jukka Leskinen, Helsinki**
**Esa Ojansivu, Ilomantsi ja**
**Ilkka Pernu, Kälviä**

Lupasimme Pelit-lehdessä 8/94, että annamme pelipalkinnon sille, joka arvaa joulun myydyimmät pelit. *Jälleenmyyjiltä* koottu lista on kuitenkin vasta ensi lehdessä, koska joulumyynti ei ole vielä selvinnyt. Pelipalkinnon voittajan nimi on siis vasta helmikuun lehdessä.

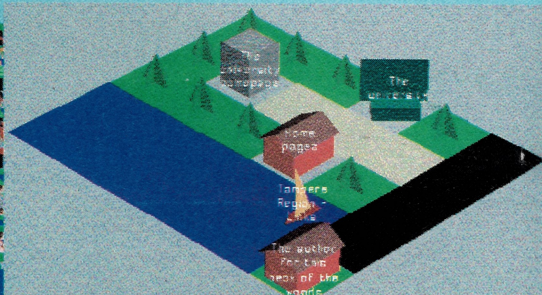
WEXTEEN

Paljon onneeaaa vaaan!

# Internet täytti vuosia

●● Siitä on 25 vuotta, kun Yhdysvaltain armeija kytki ensimmäiset neljä tietokonetta verkoksi. Niin pienestä alkoi Internet.









Varsinainen juhlapäivä lipsahti ohi, sillä ensimmäinen verkkoliitäntä käynnistettiin Kalifornian yliopistossa, Los Angelesissa (UCLA) syyskuun ensimmäisenä päivänä vuonna 1969. Ennen vuosikymmenen vaihdetta Los Angelesin, Stanfordin, Santa Barbaran ja Utahin yliopistojen koneet oli kytketty 50 Kbps:n nopeudella toimivaksi verkoksi, josta Internetin edeltäjä, Yhdysvaltain puolustusministeriön ARPANet syntyi.

Internet tosiaan syntyi sotilaiden tarpeisiin keskellä kylmää sotaa. Puolustusministeriön tavoitteena oli luoda tietoliikennejärjestelmä, joka toimisi Neukkujen pyyhittyä puolet Jenkkilästä ydinpommeilla maan tasalle. Niinpä Internet toimii, vaikka joku katkoo kaivurilla puolet kaapeleista, parin reitittimen konehuoneen valtaa tulva, ja koko Keski-Eurooppa pimenee sähkökatkoon.

Tällä hetkellä Internetillä on eri arvioiden mukaan 15–40 miljoonaa käyttäjää. Kukaan ei tiedä edes summittaista lukua, sillä yhdellä käyttäjällä voi olla useita käyttäjätunnuksia (allekirjoittaneella seitsemän), ja kaikki eivät käytä omiaan. Ainoa varma asia on se, että sillä välin, kun tämä teksti kulkeutuu kiintolevyltäni teidän postiluukkuihinne, Internetin käyttäjien määrä on kasvanut noin miljoonalla.

Viime kesän tiedon mukaan verkkoon on kytketty 3,2 miljoonaa tietokonetta. Pelkästään viime vuoden kuuden ensimmäisen kuukauden kuluessa Internetiin liitettiin noin miljoona uutta konetta! Suomi on edelläkävijä, sillä Suomessa on kaksi prosenttia kaikista maailman Internet-koneista. Heinäkuussa suomalaisia koneita listattiin 49598 (Internet Domain Survey by Mark Lottor of

## ALV-L

Internet-artikkelien lukeminen on kuin päivä kielenhuoltajan helvetissä. Teksti pursuaa lyhenteitä, joita kukaan ei vaivaudu selittämään.

**WWW** eli World Wide Net on uusi hypermediapohjainen tapa esittää tietoa tietoverkossa.

**Html** on kieli, jolla WWW-hypermediadokumentit eli kotisivut luodaan.

**URL** eli Universal Resource Locator on osoite, jolla voidaan määritellä WWW-kotisivuja, News-uutisryhmiä, Ftp-palvelimia yms. yms. Kätevin keksintö sitten viipaloidun leivän.

**News** on oikeastaan väärä nimi tälle tuhansien sähköisten ilmoitustaulujen, news-alueiden sekamelskalle. 99,9 % nyysseistä on moskaa, mutta sen 0,1 prosentin takia näitä jaksaa selata. Osalle tauluista kuka tahansa verkon miljoonista käyttäjistä voi kirjoittaa mitä lystää, ... Osaa tauluista ylläpitää joku, joka suodattaa moskan pois. Tyypillisiä ilmoitustaulujen nimiä ovat esimerkiksi alt.binaries.pictures.anime ja rec.games.video.arcade.collecting.

**Flame** tarkoittaa kiukkuista, usein alatyylistä reaktiota jonkun jollakin news-alueella julkaisemaan viestiin.

**Telnet** tarkoittaa toisen tietokoneen käyttämistä tietoverkon yli omalta koneelta käsin. Eli sen sijaan että soittaisin esmes Englantiin käyttääkseni konetta nimeltä connect.co.uk, minä soitankin TKK:n datavaihteeseen, loggaudun koneeseen alpha.hut.fi ja annan käskyn: telnet connect.co.uk. Lopputulos on sama.

**IRC** eli Internet Relay Chat tarkoittaa turinatoria, jossa tietoverkon käyttäjät voivat keskustella reaaliaikaisesti. Osa IRC-ryhmistä on suljettu ulkopuolisilta, osaan on vapaa pääsy. IRCin keksijä tottelee muuten nimeä Jarkko "Wiz" Oikarinen.

**FTP** eli File Transfer Protocol on tapa siirtää tiedostoja verkkoon kytkettyjen tietokoneiden välillä. Useista järjestelmistä voi hakea ja tallentaa tiedostoja tunnuksella anonymous ja antamalla salasanaksi oman käyttäjätunnuksensa.

**eMail** eli sähköposti tarkoittaa viestien lähettämistä käyttäjätunnukselta toiselle tietoverkon yli. Vertaa snail mailiin.

**FAQ** on lyhenne sanoista Frequently Asked Questions. Kun tämännimiseen ilmoitukseen tai viestiin törmää, se kannattaa lukea.

**MUD** eli Multi User Dungeon on monen pelaajan reaaliaikainen roolipeli, jota pelataan Telnet-yhteyden kautta Internetin yli. Myös purkki-MUDeja on nähty.

**PBeM** eli Play By eMail tarkoittaa sähköpostitse pelattavia postipelejä.

**WebWorld** on valtava virtuaalinen maailma, jota sen asukit itse rakentavat. Sitä on mahdotonta selittää sanoin, se on koettava. Yhteyden saa URL-osoitteella: http://sailfish.peregrin.com/WebWorld/welcome.html

**ALV-L** tahtoo sanoa: apua lyhenneviidakkoon -laatikko.

Network Wizards). Suomi on hyvän matkaa esimerkiksi Sveitsin (47401), Italian (23616), Itävallan (20130), Tanskan (12107) ja Belgian (12107) edellä.

Mutta mikä Internet oikein on? Maailmanlaajuinen paikallisten tietokoneverkkojen muodostama verkko, joka käyttää TCP/IP-protokollaa, on yksi oikea vastaus. Toisaalta myös tätä verkkoa käyttävien ihmisten joukkoa voidaan hyvällä syyllä kutsua Internetiksi, samoin verkon tarjoamia tietoja ja palveluja.

## http://www.xm.xf.ac.uk/Games/

Suurimmalle osalle pelaavaista kansaa Internet tuli tutuksi vasta, kun Doomin ensimmäinen versio levisi maailmalle sen välityksellä. Toki verkoissa oli pelattu ennenkin, mutta verkkopelaajat eivät olleet halunneet kuuluttaa, mihin verkkojen rakentamiseen sijoitetut veromarkat menevät. Esimerkiksi MUD on niin tärkeä osa Internetin historiaa, että ensimmäisen MUDin käynnistyminen Essexin yliopiston tietokoneessa vuonna 1979 mainitaan Internetin aikakirjoissa.

Luontevinta Internetin käyttö on PBeM-pelien apuna (Play by e-mail). Ei muuta kuin käskyt sähköpostissa pelin vetäjälle, niin johan basiliskin silmä himmenee. Verkon yli on siirrelty myös strategiapelien save-fileitä. Esimerkiksi vanhaa kunnon Empireä ja Reach for the Starsia on tullut pyöritettyä maantieteellisesti hyvinkin hajanaisella porukalla. Uutena herkkuna mainittakoon Pelit-lehden numerossa 7/94 syystä kehuttu VGA Planets (Privateer Bands rulez OK).

Conquestin kaltaisia strategiapelejä voi myös pelata suoraan verkossa. Jokainen pelaaja ottaa esimerkiksi kerran päivässä Telnet-linkin kautta yhteyden tietokoneeseen, jossa peli pyörii, ja tekee siirtonsa.

MUD on Internet-pelien seuraava, joidenkin mielestä myös korkein aste. Sekään ei vaadi kuin Telnet-yhteyden MUDia pyörittävään koneeseen. Pelaajat kirjoittelevat näppäimistöltä käskyjään, jotka vaikuttavat sekä pelin maailmaan että muihin peliin osallistuviin pelaajiin ... reaaliajassa. Alkuaan kaikki MUDit olivat merkkipohjaisia, mutta nyttemmin on nähty myös graafiikka-MUDeja. Tällöin pelaajalla on oltava koneessaan pääteohjelma, joka ymmärtää MUDia pyörittävän koneen lähettämät viestit ja muuntaa ne pelaajan oman koneen ruudulla näkyväksi grafiikaksi. Idea on sama kuin esimerkiksi Air Warriorissa.

MUDin lumosta kertonevat paljon MUDista irti pyristelevien pelaajien perustamat anonyymien MUDin orjien keskusteluryhmät.

Uusinta uutta on kaupallisten pelien pelaaminen Internetin yli. Esmes Doomia tai Airwarrioria voi pelata kahdestaan, kunhan molemmilla pelaajilla on yhteys Internetiin. Pelikaveri voi olla vaikka Etelämantereella (4 konetta), eikä laskua kerry kuin lähipuhelun verran. Maailmalta löytyy esimerkiksi Air Warriorin pelaajille luotu ladder-sarja, jonka hallitseva mestari määräytyy haasteottelujen tulosten perusteella. Haasteen esittääkseen on pudotettava listalla edellään olevat Air Warriorit tieltään.

## news://alt.sexy.bald.captains

Jos Internetin sisältöä pitäisi kuvata yhdellä sanalla, se olisi "omituinen". Verkon luoneet atk-gurut tuntuvat harrastavan tietotekniikan ohella mitä kummallisempia asioita, ja he ovat perustaneet harrastuksilleen omia news-alueita, ftp-palvelimia, www-kotisivuja ymsyms. Esimerkiksi uusi .net-lehti on ottanut tavakseen antaa arvioimilleen Internet-palveluille paitsi perinteiset pisteet myös bizarre-kertoimen. Eikä esimerkiksi newsalue alt.sex.fetish.feet päässyt kuin bizarre-seiskaan asti.

Onneksi maailmalla vaikuttavat "Moral Majority Against Anything" -järjestöt eivät ymmärrä Internetistä hölkäsen pölisevää, sillä heillä olisi sulattamista keskustelussa eri tavoista tuhota maapallo tai ainakin kaikki sen pinnalla vaikuttava elämä.

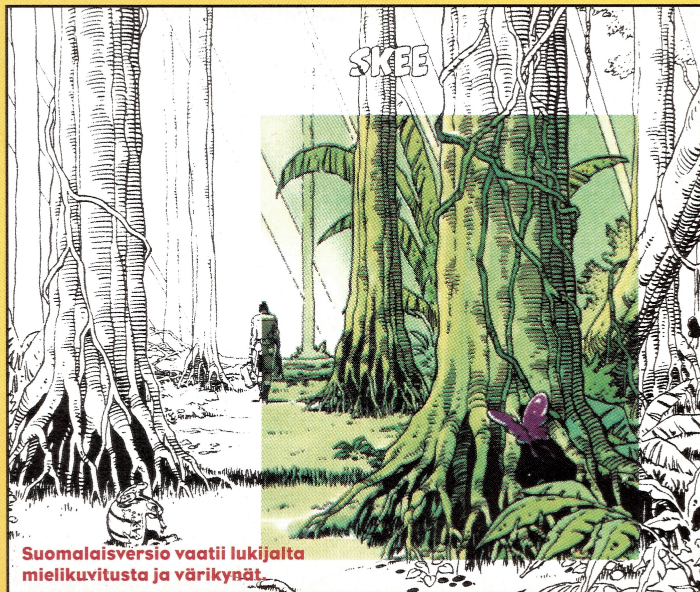
Muita mielenkiintoisia aiheita löytyy esimerkiksi Webworldin Sin Citystä, jonka kautta pääsee tutustumaan Wienin seksologisen instituutin aineiston rippeisiin. Itävallan viranomaiset eivät ole muuten vieläkään päästäneet tutkijoita tähän natsien sulkemaan instituutin arkistoon.

Tai mitä tuumitte amerikkalaisesta tanssityttöpalvelusta, jonka mottona on: "We go all the way, but we don't always dance." Yrityksen ftp-palvelimesta voi imuroida tarjolla olevien tyttöjen kuvat ja tehdä kuvien perusteella tilauksensa sähköpostitse. Tarjolla on myös shamanismia, satanismia ja kaikkia kahdeksaa sorttia kristinuskoa.

Ja tätä tavaraa riittää teratavutolkuila! Yksin WebWorldistä löytyvien linkkien läpikäymiseen menee ihmisikä.

Löytyy Internetistä toki pelaamistakin koskevaa aineistoa – lähes uupumukseen asti. Esimerkiksi useimpien tässäkin Pelit-lehdessä julkaistujen peliarvostelujen taustatyö on tehty Internetin news-alueita selaten. WWW-palvelujen kuluttajat löytävät hyvän listan pelejä käsitteleviä linkkejä osoitteesta: http:/wcl.rs.bham.ac.uk/GamesDomain

# Vapaus on niin kuin se luetaan



Suomalaisversio vaatii lukijalta mielikuvitusta ja värikynät

Rexall valittiin vuonna 1996 Yhdysvaltain presidentiksi – ensimmäistä kertaa. Muita presidenttejä vajaatuloisten asuinlaitoksessa, Vihreässä, kasvava nuori musta nainen Martha Washington ei sitten tunnekaan.

**Antakaa minulle vapaus**, Frank Millerin kuvaus hajalleen revenneen Amerikan liittovaltion lähitulevaisuudesta sisällissotineen vaikuttaa ensi lukemalla täysin sekopäiseltä keitokselta. Mutta jokaisella lukukerralla, historian siipien havistessa yhä lähemmäs tarinan ajankohtaa, Millerin maisemat tuntuvat aina vain todemmilta.

Vajaatuloisten asuinlaitokset, sairaaloista kaduille heitetyt potilaat, mediademokratia, Yhdysvaltain pirstoutuminen – kaikki Millerin esittämät ajatukset ovat itse asiassa jo ilmassa. Miller on kuitenkin piilottanut havaintonsa radikaalinatsirasistihomoterroristien kaltaisten absurdien yksityiskohtien sekaan.

Sillä Yhdysvallat on kaunis maa, jossa kaikki on hyvin ja kaikilla on yhtäläinen sananvapaus. Kunhan ei erehdy kyseenalaistamaan Yhdysvaltain erinomaisuutta. Jo ajatus, että arvoiltaan yhä kauemmas toisistaan etääntyvät Yhdysvaltain osat eroaisivat, on herjausta. Esimerkiksi Antakaa minulle vapaus -albumin kansikuva, tarinan päähenkilöstä mukaeltu vapaudenpatsas mollamaija kainalossaan, on niin suurta rienausta, että sitä ei kannata näyttää amerikkalaisille ystäville.

Antakaa minulle vapaus on siis Frank Milleriä parhaimmillaan: viihdyttävää, mutta ajatuksia herättävää. Juonelle on tyypillistä sanojen merkityksen kyseenalaistamainen. Esimerkiksi armeijaa kutsutaan rauhanturvaajiksi ja köyhäinvankilaa vajaatuloisten asuinlaitokseksi.

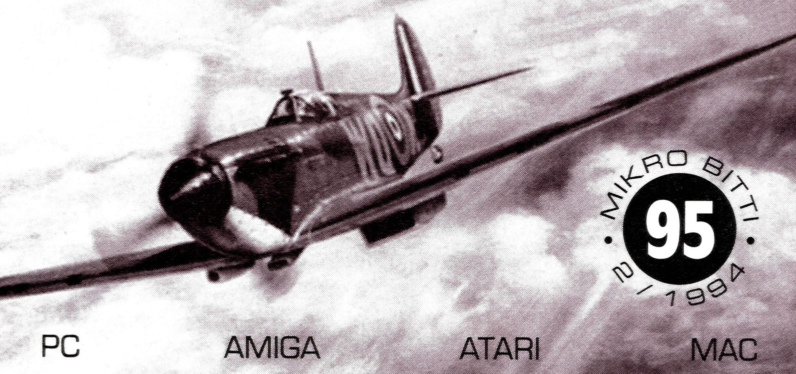
Juuri sen tähden, että Antakaa minulle vapaus on niin jumalaisen hyvä sarjakuva, sen painoasu on häpeä Liken kaltaiselle kustantajalle, jolta on totuttu odottamaan laatua. Robin Smithin upeat värit on härskisti valokopioitu paino-originaaleiksi, joista on tullut harmaankirjavaa suttua. Edes kannessa värit eivät ole kohdallaan. Päätettyään säästää väreissä Liken olisi ehdottomasti pitänyt hankkia käsiinsä Dave Gibbonsin alkuperäiset, värittämättömät piirrokset.

Paino on tyrinyt myös arkkien lajittelun. Arvostelukappaleessa on albumin viimeistä lehteä kaksin kappalein. Joltakulta se siis puuttuu kokonaan...

Suomennoksessa ei ole suurempaa moitittavaa, vaikka herra Flamencolta on lipsahtanut käänökseen myös pari lapsusta. Esimerkiksi Playboyta parodioivan pehmopornolehden nimi Meatrack on suomeksi Lihatiski eikä suinkaan Liharata. Pahin kukkanen on kuitenkin Yhdysvaltain luoteisosia hallitsevan Surgeon Generalin kääntäminen Kenraalikirurgiksi. Nimi viittaa Yhdysvaltain terveysviranomaisiin, joille on viime vuosina keskittynyt yhä enemmän valtaa.

**Antakaa minulle vapaus (Give me Liberty). Kirjoittanut: Frank Miller, piirtänyt: Dave Gibbons, värittänyt: Robin Smith, kääntänyt: El Pulpo Flamenco, tekstannut: Anu Tontti. Like (1994).**

# THE WAR IS NOT OVER




PC AMIGA ATARI MAC

Pelien ammattilaisten ja harrastelijoiden ylistämä Air Warrior jatkaa voittokulkuaan Suomessa. Vain soitto modeemilla ja koet lentosimulaattorihistorian mahtavimman ilmataistelun. Vastassasi on jopa 40 oikeata vastustajaa kaikkialta Euroopasta. Kolmiulotteisesti ja täysin reaaliaikaisesti. Valitse mieleisesi 23 eri konetyypistä Spitfirestä Mig 15:een, joilla kaikilla on omat lento-ominaisuutensa.

Osallistu taisteluun yksin tai lentueessa muiden pelaajien kanssa, joihin voit olla radioyhteydessä sekä suunnitella yhteisiä operaatioita.



Pelaamiseen tarvitset tietokoneen lisäksi 2400 bps tai nopeamman modeemin sekä Air Warrior-pääteohjelman. Pääteohjelman voit imuroida kätevästi On-Line BBS:stä.

KYSY - LISÄÄ
**HOTLINE**
**0600-9-2004**
SUOMEN ON-LINE PELIT
PL 536, 90101 OULU

Neuvontapuhelin 5.30 mk/min.+ppm., ark. 9-20, la 10-15

**MODEEMILLA KAIKKIALTA SUOMESTA**
**106771**
(On-Line BBS) 40 p/min. sekä yhteyden hinta 10,5 p/min.+ppm. puhelinlaskuun. On-Line BBS:n käytön maksat kätevästi kuukausittaisella laskutuksella.
Tai
**929292**
(Telesampo, kirjoita: S AIRWAR) 99 p/min.+ppm. Maksat pelaamisesi kokonaan puhelinlaskusi yhteydessä.

Suomen parhaat lentäjä-ässät palkitaan joka kuukausi!

# AIR WARRIOR

# ON-LINE BBS

On-Line BBS tarjoaa modeemin välityksellä monipuolisia hyöty- ja ajanvietepalveluita.

Käytössäsi ovat Internet, On-Line pelit, E-Mail pelit, MUDit, tiedostoalueet, keskustelualueet jne. Kaikki on helppokäyttöistä ja uudistuneen menu-järjestelmämme ansiosta suunnistat vaivattomasti tiedon valtatiellä.

Maksat käyttämäsi ajan kätevästi kuukausittaisella laskutuksella.

## Linjapelejä

On-Line BBS on Suomen paras on-line pelikanava.

Voit pelata maailman parhaita on-line pelejä, kuten Air Warrior, Federation II ja tulossa ovat Tank Assault, Torpedo, Empire, Mech Warrior, Trade Wars jne. Tarjolle on tulossa myös lukuisia E-Mail pelejä, kuten VGA-Planets, Quest, Victory ja Teknocide sekä graafinen sotastrategia peli Barbarossa.

Kaiken tämän lisäksi saat suoraan menusta yhteyden kymmeniin MUDeihin ympäri maailman.

## Demoja ja päivityksiä

On-Line BBS:n tiedostoalueelta löydät uusimmat tietokonepeli-demot, päivitykset, PD ja SW pelejä ja paljon muuta peleihin liittyvää. Saat heti täydet oikeudet imuroida niin paljon kuin haluat.

## Zap-Chat

Zap-Chat on On-Line BBS:n monipuolinen on-line keskustelualue, jonne sinäkin voit luoda oman keskustelualueesi. Voit keskustella on-linena tai lukea toisten jättämiä viestejä ja keskusteluja.

Nyt sinäkin voit toimia oman keskustelualueesi sysoppina.

# INTERNET

On-Line BBS on kaiken muun lisäksi edullinen ja helppokäyttöinen kanava Internettiin. Internetissä on maailmanlaajuisesti jo kymmeniä miljoonia käyttäjiä ja määrä kasvaa jatkuvasti.

On-Line BBS pyrkii helpottamaan Internetin käyttöä kaikin mahdollisin keinoin eli ensikertalaisenakin selviydyt helposti tiedon valtatielle. On-Line BBS:n käyttäjänä saat automaattisesti oman Internet tunnuksen ja sähköpostiosoitteen ilman erillistä korvausta. Käytössäsi ovat kaikki Internet palvelut.

## Toimi näin!

1. Soita modeemillasi numeroon 106771
2. Kirjoita usernameksi: on-line
3. Paina passwordiksi enteriä
4. Kirjoita On-Line BBS:n loginiksi: uusi
5. Luo oma käyttäjätunnuksesi
6. Tutustu On-Line BBS:ään
7. Palauta viereinen lomake täytettynä ja allekirjoitettuna.

On-Line BBS käyttömaksut:
Perusmaksu 99 mk/kk (Perusmaksu sisältää joka kuukausi 15 tuntia Internet ja On-Line BBS käyttöaikaa tai 5 tuntia Air Warrior käyttöaikaa)
Internet ja On-Line BBS käyttömaksu 15 tunnin ylimenevältä osalta 0,14 mk/min.
Air Warrior käyttömaksu 5 tunnin ylimenevältä osalta 0,40 mk/min.
Modeemiyhteyden hinta on 10,5 p/min.+ppm. (kysy tarkka hinta puhelinyhtiöstäsi)
Laskutus:
Käyttäjältä laskutetaan joka kuukausi perusmaksu 99 markkaa ja samalla edellisen kuukauden perusmaksun ylimenevä käyttö.

## LIITTYMISTARJOUS
# 99 mk

**Ensimmäisen kuukauden aikana 30 tuntia Internet- ja 5 tuntia Air Warrior-aikaa.**

**E-Mail**
– sähköistä postia kaikkialle maailmaan edullisesti ja nopeasti

**Ftp**
– miljoonia tiedostoja imuroitavaksi; hyötyohjelmia, pelejä, giffejä yms.

**Telnet**
– tuhansia on-line yhteyksiä ympäri maailman

**Usenet News**
– tuhansia uutisryhmiä, artikkeleita, ilmoituksia, uutisia jne.

**Irc**
– Internetin keskustelufoorumi, tuhansia keskusteluja ja aiheita

**Gopher**
– Internet kruisailua tiedon valtatiellä...

☐ **Haluan käyttää hyväkseni On-Line BBS:n aloitustarjouksen ja liittyä käyttäjäksi. Sitoudun samalla maksamaan käyttöni kuukausittaisella laskutuksella.**

**Jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercardkorteilla, täytä numero ja voimassaolokentät (kuukausittainen laskutus vähintään 99 mk).**

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐/☐☐
Voimassa

Nimi: ____________

Osoite: ____________

Postinumero: ________ Postitoimipaikka: ________

Käyttäjätunnus On-Line BBS:ssä: ____________

Allekirjoitus: ____________
(alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus)

Vastaanottaja maksaa postimaksun

**MSNET**
**PL 536,**
**90101 OULU**
**Vastauslähetys**
**90100/537**

PE9501

# PELIT SEIS?




Uudistunut vinkkipalsta hakee muotoaan. Hautasimme Maxin ja Moritzin juhlallisin menoin ja jatkamme kaikkien vinkkien esittelemistä, käsittelemistä, vastaamista ja kysymistä PelitSeis-nimen alla.

Huomatkaa, että kaikki samaa peliä koskevat vinkit, kysymykset ja vastaukset ovat yhden otsikon alla, joten **lukijoiden vastaukset edellisissä lehdissä olleisiin kysymyksiin** (entinen Soi-palsta) **on kirjoitettu vihreällä**. Eli lähettäkää entiseen tapaan vastauksia kysymyksiin ja osoittakaa ne kysyjälle.

Parhaat vinkit palkitaan aina silloin tällöin, jos nimi ja osoite on mukana. Tällä kertaa palkintopeli lähtee **Arto Åkerlundille** Curse of Enchantiasta, joka alkoi jo viime lehdessä.

Paljon postia osoitteeseen
**Pelit**
**PelitSeis**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

## Nahlakh

Lataa tallenteesi ihan tavalliseen tekstieditoriin (esim. Dosin Edit). Nyt näet hahmojesi arvot seuraavasti:

Eka rivi = nimi.

2–9 on voima, ketteryys, äly ja kunto ensin tämänhetkisenä ja sitten maksimit.

Seuraavat kaksi riviä kertovat hahmosi liikepisteet samalla tavalla.

Sitten on hahmon kuvan numero ja kaksi ylimääräistä riviä.

Seuraavana on hahmosi status ja taas yksi hukkarivi, sitten rodun numero ja kaksi hukkariviä, jonka jälkeen alkavat taitojen arvot.

Yksi numero ei ole yksi verbaalinen määritelmä, vaan esimerkiksi arvo 4 saattaa tarkoittaa, että taitoa on niin vähän, ettei sitä edes mainita listassa. Taitoja on 30 (voit katsoa järjestyksen itse pelistä painamalla ensin F ja sitten Z).

Seuraava luku on puolustus, sitten yksi ylimääräinen rivi ja sitten haarniskan kesto. Nyt kohdalla on 5 hukkariviä, 3 vahinko- ja hukkariviä sekä kantomatka. Sitten tulee 35 ylimääräistä riviä, joiden jälkeen on repun tavarat. Seuraavana 24 hukkariviä ja käytössä olevat tavarat.

Jokainen tavara vie 8 riviä: nimi, siunausten tai kirousten aste, adjektiivi, magia, 2 hukkariviä, esineen laatu ja tavaroiden määrä.

Lord Carnage

### Taiat

| | |
|---|---|
| **Prayers:** | |
| Paralyzation | KON |
| Faint | KEN |
| Armor | TBQ |
| Summon Animal | BBH |
| Summon Spirit | BSZ |
| Create Golem | BYX |
| Create Rock | GBX |
| Create Tree | GBH |
| Awaken | NMS |
| Stop Bleeding | NVC |
| Heal Small Wound | OIC |
| Heal Major Wound | OEC |
| Cure Sickness | NGP |
| Cure Poison | NMP |
| Remove Fear | NYJ |
| Unstun | NIN |
| Little Wound | KIC |
| Major Wound | KEC |
| Poisoning | KMP |
| Frighten | KYJ |
| Turn Undead | KSM |
| **Spells:** | |
| Poison Cloud | WBP |
| Create Fire | WBF |
| Create Ice | WBI |
| Create Web | WBK |
| Spark | RIF |
| Freeze | RII |
| Shock | RIG |
| Rock | RIX |
| Fire Bolt | RMF |
| Ice Bolt | RMI |
| Shocking Bolt | RMG |
| Stone Bolt | RMX |
| Death Bolt | RMM |
| Sleep Bolt | RMS |
| Fire Ball | RLF |
| Ice Ball | RLI |
| Lightning Ball | RLG |
| Gravel Ball | RLX |
| Death Ball | RLM |
| Sleep Ball | RLS |
| Air Jet | RDA |
| Fire Wall | RDF |
| Fire Weapon | CRF |
| Ice Weapon | CRI |
| Confusion | IGE |
| Fumble | INV |
| Haste | SMV |
| Mass Haste | YMV |
| Strength | SMU |
| Mass Strength | YMU |
| Blink | EOV |

Hydra

## Cannon Fodder

PC. Lataa tallenteesi johonkin heksaeditoriin. Ensimmäien luku ilmoittaa seuraavan tason vaiheissa ja kolmastoista tehtävän nimen. Myös solttujesi tappotilastoja voit rukata uuteen uskoon heksasta 42. Vaihda entinen luku vaikkapa FF:ksi.

Lords Carnage & Mecax

**Tuntematon sotilas** Pelit 7/94. Tehtävän 9 viimeisen osion läpi pääsee seuraavasti: Mene ylös oikealle pikkusaarelle ja ammu singolla tykki. Poistu heti veteen. Kierrä oikeaa reunaa ja tuhoa varovasti tykit yläreunasta. Piiloudu bunkkerin taakse niin, että yksi vihollistykki ampuu sen, jonka jälkeen tuhoat sen kavereineen. Ui vasempaan alareunaan (sillä tykillä on heikoin sytytys) ja ammu tykki. Tapa soltut ja loput tykit heti, kun näet ne oikeassa reunassa. Muista, että laukauksen ei tarvitse olla täysosuma.

Lord Mecax

**Avuttomat**, Pelit 7/94. 19. tehtävässä lähde menemään ylöspäin vihreän kiekon päälle ja jätä sotilas siihen. Lähde alas vasemmalle ja jätä mies tai kaksi kiekon päälle. Lopuilla mene kraaterissa olevalle kiekolla ja kiekot muuttuvat punaisiksi. Paikalle saapuvalla kopterilla päästä ilmat lopuistakin vihollisista.

Tsei Äss

Tehtävän alettua paina numeronäppäimistön enteriä, niin pääset ko. phasen läpi.

Mape

## One Must Fall 2097

Shareware-taistelun liikkeet onnistuvat seuraavasti:

**Jaguar**
Jaguar Leap: Alas, Eteen, Lyönti
Overhead Throw: Hyppy, Alas, Lyönti (vastustajan päällä)
Concusion Cannon: Alas, Taakse, Lyönti
**Katana**
Head Stomp: Hyppy, Alas, Potku (vastustajan päällä)
Rising Blade: Alas, Eteen, Lyönti
Razor Spin: Alas, Taakse, Potku
**Pyros**
Thrust Attack: 2xEteen, Lyönti
Jet Swoop: Hyppy, Alas, Potku
Fire Spin: 2xAlas, Lyönti
**Shredder**
Flying Hands: Alas, Taakse, Lyönti
Flip Kick: 3xAlas, Potku
**Gargoyle**
Wall Throw: Hyppy, 2xAlas, Potku
Flying Talon: Alas, Eteen, Lyönti
Wing Charge: 2xEteen, Lyönti
**Nova**
Missile Launcher: Alas, Eteen, Lyönti tai Hyppy, Alas, Eteen, Lyönti
Mini Grenade: Alas, Taakse, Lyönti
Earthquake Smash: 2xAlas, Lyönti
**Electra**
Lightning Ball: Alas, Taakse, Lyönti
Electric Shards: Alas, Eteen, Lyönti
Rolling Thunder: 2xEteen, Lyönti
**Shadow**
Shadow Slide: Alas, Taakse, Potku
Shadow Punch: Alas, Taakse, Lyönti
Shadow Dive: Hyppy, Alas, Eteen, Lyönti
Shadow Grab: 2xAlas, Lyönti
**Thorn**
Spike Charge: 2xEteen, Lyönti
Speed-Kick: Alas, Eteen, Potku
Off-Wall Attack: Hyppy, Taakse, Alas, Eteen, Potku (seinän vieressä)

Hydra

## Betrayal at Krondor

**Ohjeet Guarda Revanchen löytämiseen:**

Guarda Revanche löytyy luku 6:n haltiametsästä. Ensin etsi pohjoisesta prinssi Calin, joka neuvoo sinulle tien Ruinsiin. Hän antaa myös Elven keyn. Sitten kulje päätietä (wyverneihin tehoaa Icer) pitkin sillan yli ja jatka, kunnes Gorath ilmoittaa oudosta äänestä.

Lähde etelään ja puhu rusalkin kanssa. Moredhel löytyy joen toisella puolen olevalla niemeltä, ja silta on lännessä. Eliaem's Heartista saat ruokaa koko loppupelin ajaksi sekä oudon shellin. Kun olet saapunut Elvandarin rajalle, käänny takaisin ja etsi sivupolku, joka vie joelle. Seuraa sen vartta kunnes saavutat vuoren, ja kulje aivan sen seinämää hipoen sisäänkäynnin luo.

Mene sisään ja etsi ovi, joka vaatii Elven Keyn. Vastaus sanalukkoon on GLAMREDHEL. Käytä shelliä kahvaan ja sinulla on Guarda Revanche (swing +140dmg) Kun jatkat vielä hieman eteenpäin, löydät oikotien Elvandariin.

Hydra

**Locklear -81:** Gamina on muistaakseni eräässä teltassa saaren länsiosissa. Telttaan et ole aikaisemmin päässyt.

Lord Carnage

Aivan alussa suunnista itään pieneen kylään. Tutki talot ja tiirikoi yhden lukko auki. Voit ostaa kaupasta hiomakiven, jos haluat. Jatka itään, kunnes kohtaat sähkötankojen takana kököttävän keltaviittaisen moredhelin. Hoitele hänet tekemällä nopeasti Invitation-loitsu melko voimakkaana. Etsi läheltä etelästä arkku ja avaa

se. Palaa takaisin alkuun.

Patikoi etelään. Kun kohtaat erään tyypin, hipsi lännessä olevan kukkulan taakse, ja löydät toisen arkun. Tiirikoi se. Jatka etelään. LaMutista etelään on kiva luola, joka kannattaa tutkia. Jatka taas etelään. Tutki idässä kaikki syvennykset. Tapa pari moredhelia ja aukaise niiden arkku. Olet saanut kaksi uutta loitsua. Jatka etelään tai länteen.

Sarthin läheltä etsi pieni pelto, jota hoitaa Brother Marc. Kysele häneltä kaikkea ja maksa vähän, saat Flamecast-loitsun paljon halvemmalla kuin kaupasta. Lisäksi hän opettaa taikomista.

Toisessa luvussa sama kaveri opettaa loitsut Skyfire ja Final rest, joille löytyy käyttöä.

Sarthista hiukan pohjoiseen on polun päässä Skin of the Dragon -loitsu. Romnhehystä etelään on illuusiotalo, jonka läpi kävelemällä löytyy arkku, jossa on rahaa, Fetter of Rime ja siunattu floretti.

Nyt matkan jatkaminen Midkemiaan on paljon turvallisempaa.

**Vinkkien viljelijä**

## 4D Sports Boxing

**Pelailija** Pelit 7/94. Voita mahdollisimman monta otteluistasi, niin ukkosi porskuttaa pitempään.

**Tsei Äss**

## Colonization

Upouuteen peliin upouudet vinkit! Aloita peli ja huomaat, että sinulla on 2000 $id Meieria. Tallenna heti ja lataa tallenne heksaeditoriin. Muuta rahaluku heksaksi (2000=7D0 ja PC-toolsissa D0 07, 0D 70 tai 07 D0). (luku vaihtelee pelistä riippuen, mutta siinä esintyy merkit 7, D ja kaksi nollaa.) Muuta tilalle vaikka F3 24 0F ja rahaa pitäisi olla rutkasti.

Tämän vinkin huono puoli on, että pelin ideahan on kerätä varoja kaupankäynnillä ja käännyttää kaupungit omien puolelle. Editoimalla tämä käy liian helposti. Itse pelasin pelin läpi editoimalla 15 minuutissa, ilman editointia pelissä meni yö jos toinenkin.

Kannattaa myös kokeilla editoida names.txt tiedostoa, josta pystyt muuntamaan vaikka laivojesi hyökkäysvoiman ja muuta mukavaa. Huono puoli tässä on se, että vastustajan yksiköillä on samat arvot, mutta alussa kannattaa muuttaa fregatille liikkumispisteitä esimerkiksi 80 ja hyökkäyspisteitä parisensataa, koska muilla ei ole vielä varaa rakentaa sitä!

**PC-Guru**

Mikäli haluat ilmaisen fregatin, kannattaa hankkia kongressiin herra niemltä John Paul Jones. Mikäli intiaanit alkavat hyökkäillä siirtokuntiesi kimppuun, kannattaa tuhota kyseisen heimon pääkaupunki, jolloin intiaanit ovat sulaa vahaa. Jos ja kun verot ovat todella korkealla, ei kannata lähteä Eurooppaan kaupustelemaan tavaroita, vaan kannattaa myydä haluttua tavaraa intiaanien kyliin mahdollisimman korkealla hinnalla. (Älä pyydä liian monta kertaa suurempaa hintaa, sillä silloin he eivät enää halua kyseistä tavaraa.)

Kun itsenäisyysota on alkanut, kannattaa laittaa mahdollisimman monta vapaata asukasta kaupungintalolle tuottamaan Liberty Bellejä. Jos käy mäihä, joku toinen valtio saattaa tulla puolellesi sodassa ja saa heiltä ilmaisia yksiköitä.

**Nicht Klaim Funden**

Names.Txt-tiedostoa kannattaa editoida, sillä sieltä löytyy vaikka mitä.

Maaplänttien tuottavuudet: rahaa ja tuotteita saa hyvin siten, ettei naapuri hyödy siitä, kun laittaa napajäätikön tuottavuudet suureksi ja tekee sinne paikan tai pari. Rahaa tulee.

Rakennusten rakennuskulut: rakennusten tekoaika (ensimmäinen numero) kannattaa laittaa mahdollisimman pieneksi. Jos numero on suurempi kuin 5, sen pitää olla jaollinen 8:lla ja jos pienempi kuin 52 jaollinen 13:lla. Työkalujen tarve ja pienin mahdollinen koko kannattaa laittaa pieniksi (0).

Populan harjoittamiskulut: kannattaa laittaa aluksi pieneksi ja ostaa tyyppejä niin paljon kuin mahdollista ja muuttaa sen jälkeen sikakorkeiksi. Tämä siksi, etteivät viholliset hyötyisi siitä.

Tuotteiden hinnat (kotimaan satamassa): alin ja suurin mahdollinen (kaksi ensimmäistä numeroa) hinta kannattaa laittaa mahdollisimman isoiksi, esimerkiksi 99,99, paitsi ne, mitä aiot itse ostella. Hinnan vaihteluksi (viimeinen numero) kannattaa laittaa 0.

Eri yksiköiden taidot: kannattaa laittaa tilanteen mukaan, esimerkiksi jos vihollisella on vain suurimpia aluksia (privateer, merchantman) muuta omat caravelisi huipuiksi (ohjeita tiedostossa). Tiedostosta kannattaa ottaa varmuuskopio, sillä liika muuttelu saattaa jumiuttaa pelin.

**Mafa**

Inkojen ja azteekkien kylistä saa reilusti enemmän kultaa kuin muiden heimojen kylistä. Kun on käynyt temppeleissä monta kertaa ja ei ole kuullut kuin huhuja, löytää nuoruuden lähteen, joka saa aikaan todellisen muuttovirran.

Vangeista kannattaa tehdä sotilaita ja hyökätä tarpeeksi monta kertaa, jolloin ne muuttuvat vapaiksi siirtolaisiksi.

**Tsei Äss**

# Curse of Enchantia Osa 2/3

Seuraavan rotkon vieressä on paikka, jossa päällesi tippuu pieni kivi. Laita siinä kohtaa purukumi päähäsi ja saat sen. Heitä kivellä rotkon yläpuolella olevaa suurempaa kiveä ja saat siitä oivan sillan. Mene eteenpäin, kunnes tulet taas rotkolle. Heitä köysi rotkon yli ja hyppää köydelle. Toisella puolella rotkoa lue kirjoitus. Mene vuoriston loppuun ja sano OPEN SESAME, varo kuitenkin matkalla tippuvaa kiveä. Mene luolasta sisään, sano papukaijalle HI ja pääset takaisin kaupunkiin. Mene Benn's Costume Shopiin ja anna Benille rahaa. Ota Benin taikoma puku, pue se päällesi pukuhuoneessa ja mene avautuneesta ovesta.

### Jäämaa

Ota maasta jäinen lauta ja mene avannolle, jossa pomppii kala. Heitä lauta avannon päälle ja nappaa kala mukaasi. Käy hakemassa deodorantti ja suihkuta sitä päällesi. Mene eskimon luokse ja anna hänelle kala, jolloin saat virvelin. Mene puhumaan mursulle ja hän näyttää haluavansa päästä eroon lumimiehestä. Ota lumimiehen vierestä lumipallo ja heitä se sitä päin. Mene jäätyneen olion luo ja taistele virvelillä. Ota tuhkat ja mene ylös paikkaan johon mursu meni nukkumaan. Hiippaile mursun selän yli kielekkeelle ja huuda apua. Kun olet päässyt reiästä, heitä tuhkat jokeen ja pääset merihirviön avulla jäälinnan eteen. Soita jääpuikkoja pienimmästä suurimpaan, kunnes pingviinit tippuvat mereen ja ovi avautuu. Mene ovesta ja ota seuraavasta huoneesta harja. Heitä noppia ja mene ovesta sisään.

Etsi käytävällä olevista huoneista seuraavat esineet: suurennuslasi, jääpuikko, jääpala, tunkki, pistooli, lasinpala, megafoni ja aurinkoöljy. Jääpuikon saat, kun menet huoneeseen, jossa on suuri jääpuikko ja taistelet sitä vastaan harjalla. Pistoolin saat, kun olet huoneessa, jossa on hylly ja taistelet harjalla sen alapuolella. Lasinpalan ja aurinkoöljyn saat, kun laitat pistoolin asekoteloon. Tämän jälkeen mene vielä kerran heittämään noppia ja käytävälle ilmestyy pilli, ota se.

Suuren oven edessä yhdistä pilli ja megafoni ja lopuksi vielä taistele sillä. Hyppää hajonneesta ikkunasta sisään. Seuraavassa huoneessa aseta suurennuslasi säteen alle, jääpala ylävasemmalle, jääpuikko alavasemmalle ja lasinpala alaoikealle. Nyt kun säde on kadonnut, aseta tunkki oven alle ja mene ovesta. Jääkuningattaren huoneessa sinun on päästävä valtaistuimelle, hyppää kuitenkin ylöspäin aina, kun hän muuttuu keltaiseksi. Kun jättiläiskäsi kaappaa sinut voitele itsesi aurinkoöljyllä.

Tämän jälkeen sinun on etsittävä luolastosta tulitikkuaski. Kun olet peikon luona, mene pylvään taakse odottamaan sen nukahtamista. Kun peikko on nukahtanut mene varoen sen lähelle, työnnä tulitikku sen jalkaan ja sytytä se. Kun peikko saa palavan lähdön, ota ruudusta vaahtosammutin ja Benn tulee hakemaan sinut takaisin kylään. Mene Magesille, anna hänelle rahaa ja saat possu naamion, jolla pääset Sallyn putiikin vieressä olevan vartijan ohi.

### Silmä, silmä, nenä, suu

Ota karvakasasta karvoja ja mene tulisateen ohi. Ota kuitenkin matkalla tarjotin. Kun tulet merirosvolaivalle, ota sen viereisestä kasettikasasta kasetti. Kun pääset nenämutantin taakse, nappaa sen viereisestä sukkakasasta sukka mukaasi. Mene takaisin laivalle ja aseta sen viereisestä kolikkokasasta kolikko sukkaasi. Taistele kolikko-sukka yhdistelmällä laivan edessä olevaa robottia vastaan ja mene sisälle laivaan.

Laivassa aseta yksi lankku keskelle ruutua vaakasuoraan ja toinen lankku sillaksi veden yli, jolloin pääset hakemaan vastarannalta nahanpalan. Mene nenän eteen ja aseta karvat sen sieraimiin, jolloin nenä saat lentävän lähdön. Ota nyt vapautuneesta kasasta kynä ja postimerkki. Mene hakemman puhelinkasasta puhelin (se kasa, jonka päällä huuli ennen oli).

**Arto Åkerlund**

## Flashback

**Tommi Huttuselle** Pelit 7/94: Kun olet hyväksynyt 2 tehtävän mene junalla Restricted area 2:seen (AFRICA). Siellä pitäisi olla V.I.P eli mies, joka on siellä. Juttele sille ja se lähtee mukaasi. Mene vasemmalle niin paljon kuin pääset. Ammu vastaan tuleva örkki. Nosta maasta avainkortti ja laita se konsoliin. Mene vasemmalle ja ammu örkki.

Mene vasemmalle taas ja ammu kaksi lentävää palloa. Ylhäällä tasanteella ota maasta avainkortti. Mene oikealle alle, avaa ovi kortilla. Juttele V.I.P. mukaasi ja mene alas. Saat maksun ja menet teleportilla tehtävä huoneeseen. Kannattaa ladata suojat.

Hyväksy tehtävä 3. Mene junalla baariin (AMERICA).

Juttele asiakkaalle. Mene alas ja juttele poliisille. Mene takaisin baarin takaosaan ja ammu örkki. Puhu sitten miehelle ja mene alas ampumaan poliisi. Häneltä jää avain. Ota avain ja mene takaisin baarin takaosaan ja avaa lattialuukku ja hyppää luukusta. Kannattaa tallentaa. Mene oikealle ja ammu kaksi terminaattoria. Saat maksun ja menet teleportilla tehtävä huoneeseen. Kannattaa tallentaa.

Hyväksy tehtävä 4. Tässä tehtävässä pitää JUOSTA LUJAA! Mene teleportteriin. JUOKSE oikealle, avaa lattia luukku ja JUOKSE koko matka vasemmalle niin paljon kun pystyt. Mene hissillä alas, JUOKSE oikealle ja hyp-




**pää ylimmälle tasanteelle aktivoimaan hissi. Mene hissillä alas ja oikealle. Laita oikea kortti oikeaan paikkaan ja olet suorittanut tehtävän ja saat maksun. Menet teleportilla tehtävähuoneeseen.**

PaavEUo

## Theme Park

Jos haluat saada tässä pelissä vähän ylimääräistä rahaa niin ota save-tiedostosi (NickName.G+saven numero) jonkin heksa-editorin käsittelyyn (esim. PC-Tools). Editoi tiedoston heksat 10–13 korvaamalla ne sarjalla FF C9 9A 3B. Näin sinulla on $ 999.999.999 rahaa tililläsi.

### Muutamia strategisia vinkkejä

Suunnittele puistosi kunnolla ennen kun ryhdyt latomaan laitteita ja kauppoja paikoilleen. Paperi ja kynä ovat hyvä apuväline tässä vaiheessa.

Laita parhaat laitteet lähelle sisäänkäyntiä.

Pari vartijaa portilla riittää hyvin. Huom! Huligaanit pitää saada kiinni itse teossa.

Vahdi asiakkaittesi liikkeitä. Jos he eivät kierrä joillain alueilla ohjaa heidät sinne. Puhekuplia kannattaa myös seurata. Niissä voi olla välillä arvokastakin tietoa esimerkiksi ruokaloiden sijoittamisesta.

Pistä varastoon tilaus jo valmiiksi, niin sinun ei tarvitse kuin painaa nappia kun tavara alkaa loppua.

Palkkaa muutama viihdyttäjä portille ja pisimpien jonojen luo.

Ulkokioskit sotkevat eniten, joten niitten lähistölle kannattaa lähettää siivoojia käyskentelemään, vaikka nurmenleikkuuseen, niin saat heidät nopeammin hommiin kun roskia on liikaa.

Siivojat eivät käyskentele joka alueella. Puistossa saattaa olla isojakin alueita, joissa siivoojia käy vain harvoin.

Kioskit ja matkamuisto- yms. myymälät kannattavat etenkin suosittujen laitteiden lähellä.

Pyri pitämään kohtalaisen hyvät voittomahdollisuudet pelihalleissa ja muissa vastaavissa niin kauppa käy ja palkintojen ei tarvitse olla kalleimmasta päästä.

Pidä mekaanikkoja suosituimpien laitteiden vieressä.

Muista myös pistää puistoosi järviä, puita, aitoja yms. koska ne lisäävät viihtyisyyttä ja korottavat puiston arvoa.

Sharky

Ota alussa kaikki "viholliset" kumppaneiksi ja jos myyt huvipuistosi, he huutavat paremman hinnan.

Tsei Äss

Hampurilaiskioski heti sisäänkäynnin vieressä on mainio veto, sillä useimmilla puistoon tulijoilla on kova nälkä. Toinen hyvä paikka ruoka- ja juomakioskeille on ennen puiston sisäänkäyntiä. Tien ja puiston aidan välissä on hyvää, tyhjää tilaa pikkukioskeille.

Sipsejä kannattaa myydä kolakioskin vieressä. Näin voit upottaa ranskalaisiisi hirveät määrät suolaa ja ihmisten on ostettava myös juoma, jossa tietenkin on paljon jäitä, koska näin juomaa mahtuu vähemmän.

Vuoristorata kannattaa pistää pyörimään melko kovalla nopeudella ja hurja syöksy metsikön läpi vetää väkeä. Monorailin asemat kannattaa asettaa niin, että toinen on keskellä väkijoukkoa ja toinen sellaisessa puiston osassa, jossa ihmisiä ei paljon muuten käy.

Kun laittaa pitkät jonotusalueet suosittuihin laitteisiin ja viihdyttäjän jonon viereen, kukaan ei tylsisty kuoliaaksi pitkissä jonoissa.

The Eternal

**Olen täysin jumissa, koska joka kerta, kun pelaan, rahat loppuvat. Onko mitään mahdollisuutta saada rahaa ilman heksaeditoria?**

A.V. from Oulu

Jos kirjoitat "nicknameksi" Demo, tee hahmon tiedot valmiiksi ja paina ok-merkkiä hahmontekovalikossa. Pääset valitsemaan aloitusmaata, mutta paina maanvalitsemisruudussa oikealla alareunassa olevaa ok-merkkiä. Pääset taas aloitusmenuun, mutta valitse nyt Continue Game ja pääset pelaamaan koneen tekemää puistoa. **Mutta miten kone on saanut niin paljon rahaa, ja 1 500 000 dollaria lainaa?**

Rupisammakko

Rakenna kaikki kaupat puiston muurien ulkopuolelle, niin säästät land taxissa ja tilaa laitteille jää enemmän.

Vade Laner

## Doom II: Hell on Earth

**Demonimetsuri ja Spiidi Kondoom 11 (Pelit 7/94). Icon of Sin eli viimeinen taso selviää, kun menet tornia päin ja painat välilyöntiä, jotta se laskeutuu. Mene tornin päälle ja odota, että se nousee. Ammu singolla tai raketinheittimellä pässin otsassa olevasta hehkuvasta aukosta sisään. Helpompi tapa on käyttää IDDQD- tai IDCLIP-koodeja.**

Simo Mikkelistä, Apar Knight, Jufo, Lord Carnage, Hanno The Helper jne.

**Kuinka löydän piilotasot? Löytyvätkö niiltä myös ne "sinipukuiset veijarit"?**

Saha odottaa...

Wolfenstein-tasoon pääsee ainakin huijauskoodilla "Idclev31." Itse arvelen, että pääsy sinne löytyy tasolta 11 tai 12, sillä tason 32 jälkeen palaudut tasolle 12. –Om

**Apua, antakaa huijauskoodit pian!**
Pian joululahjaansa kyllästynyt

Doom 2:ssa toimivat melkein kaikki samat huijauskoodit kuin ykkösosassa. Tässä tärkeimmät:
IDDQD Kuolemattomuus
IDKFA Täysi asearsenaali ja kaikki avaimet
IDCLIP Seinien läpi kävely
IDCLEV(numero) Hyppää tasolle (numero)
IDBEHOLDL Valovahvistin
IDBEHOLDA Tietokonekartta
IDBEHOLDR Säteilysuojapuku
–Om

Pelin alussa älä laskeudu tasanteelta, vaan käänny ympäri ja kävele käytävää pitkin, niin löydät moottorisahan. Jos jonkun seinän edessä on kynttilä, ammu sitä. Yhden takana 8. tasolla on BFG 9000.
TAS

**Miten pääsee 11. tason läpi?**
Skäpä

**Miten pääsee 28. tason eli The Spirit Worlin läpi. Olen käynyt kaikissa paikoissa, mutta en pääse siihen huoneeseen, missä exit on.**
Help! Help!

## Police Quest 4

**Olen juuttunut kohtaan, jossa nukahdin teatteriin ja Thurman ajoi minut ulos eikä päästä enää sisään. Olen käynyt myös niissä muutamissa paikoissa, jotka sattuvat olemaan auki. Tuntuu kuitenkin, etten pääse enää minnekään uuteen enkä vanhaan kohteeseen. Siispä mitä pitäisi tehdä? Onko rumpukapuloista ja sivupeilistä kyhätyllä 180 asteen peilillä joskus jotain käyttöä?**
Detective

Liimaa peili rumpukapulaan (liimaa saa kaupasta, lähellä ensimmäistä murhapaikkaa). Mene puistoon, sido naru koiran kaulaan ja seuraa sitä takakujalle, josta löydät seuraavan ruumiin. –Om

## Hugo III – Jungle of Doom

Lentokoneen laskeuduttua ja Penelope-paran saatua hämähäkin pureman kuuntele alkuasukasneitosen sanoma. Sen jälkeen mene lentsikalle takaisin ja hae kaikki irtoava koneen sisältä. Sitten viidakkopolkua eteenpäin riippusillalle, jonka yli pääsee sitomalla liaanit yhteen (tie vines) ja yli vaan sillan reippaasti. Silta rojahti, kun menit sen yli, mutta ei huolta, Penelope löytyy muilla keinoin uudestaan.

Kävele seuraavaksi vuoren huipulla. Ota kääró ja lue se. Kävele eteenpäin ja löydät kellon, ota se. Jatka vielä eteenpäin ohi vuorenonkalosta kurkistelevan haamun isolle kivelle. Mitäs käärössä lukikaan? Joku oli kadottanut kristallipallonsa kiven lähettyville. Hae kristallipallo kiven takaa.

Seuraava etappi on alkuasukaskylä. Juttele paikallisen tikkaa heittelevän asukkaan kanssa ja anna hänelle bouillon cubes ja saat vastalahjaksi puhallusputken ja tikat. Mene noitatohtorin pakeille. Hän on iloinen saapumisestasi ja pistää sinut suoraan häkkiin. Tee arvon tohtorille pikku jekku, eli muotoile savesta noitatohtorinukke (make clay) ja pistele sitä neuloilla (put pins in clay). Katso mitä tapahtuu tohtorille.

Avaa häkin ovi ja sen jälkeen avaa ison häkin vieressä oleva pikkuhäkki ja pistä voileipä pikkuhäkkiin. Odottele ison häkin oikealla puolella kunnes hiirulainen menee häkkiin. Ota noitatohtorin mökistä kynttilä ja hiirihäkki.

Mene kylästä vasemmalle, missä istuskelee norsu. Mene vielä vasemmalle piraijavirran luo ja kävele virran oikeata puolta vähän ylöspäin ja löydät taikakirjan. Sitten takaisin norsuruutuun.

Laske hiirihäkki alas ja aukaise se. Norsu säntää hiirtä pakoon. Kirjoita nopeasti ennen kuin norsu on hävinyt ruudusta blow blowpipe ja käy katsomassa vasemmalla olevaa virtaa. Jos norsu on nukahtanut keskelle virtaa (nehän olivat unitikkoja!) olet onnistunut. Jos norsua ei näy, ei mikään auta. Eli kannattaa tallentaa ennen actionia.

Onnistunut norsunnukutus takaa turvallisen piraijajoen ylityksen. Virran ylitettyäsi kävele eteenpäin kunnes olet vesiputouksella. Se on nyt toimintakelvoton, joten pääset sen läpi toiselle puolelle.

Mene vasemmalle salaiseen puutarhaan, jossa on kukkia ja lampi. Ota lammesta taikavettä (put magic water in flask). Kävele nyt sen luolan suulle, josta kurkisteli haamu ja lue kirjaa. Haamu katoaa. Kävele luolaan ja vastaa vanhan miehen kysymyksiin kahdesti ei ja sitten kyllä, ja vanha mies opastaa sinut salakäytävää pitkin takaisin riippusillan toiselle puolelle, josta kävele takaisin Penelopen luo. Anna pullo Penelopelle ja kaikki on taas hyvin.
Hugoliina

## Lotus 3

Koodit:
**Easy**

| kilpailu | koodi |
|---|---|
| 1 | PWRWUWHNM-30 |
| 2 | XMQIYSKAS-80 |
| 3 | UVQSNPBCM-70 |
| 4 | CWVBQPCAV-50 |
| 5 | SFXUXXXXP-60 |
| 6 | HSYWYSKGC-50 |
| 7 | IVVEMMKOZ-50 |

**Medium**

| kilpailu | koodi |
|---|---|
| 1 | ANNSMQLPN-60 |
| 2 | XMQIYSKAS-50 |
| 3 | RTLMYJKHB-60 |
| 4 | ERRURV-67 |
| 5 | NSSSXXXXS-60 |
| 6 | WSVUQPCSJ-70 |
| 7 | OUNDEFACG-99 |
| 8 | GXWDYPACV-68 |
| 9 | BZ-ZF-BAT-90 |
| 10 | LWNJWKACN-90 |

**Hard**

| kilpailu | koodi |
|---|---|
| 1 | IYVVNVEQR-35 |
| 2 | KAZZNIKAI-45 |
| 3 | FGQLJGDAF-65 |
| 4 | MFFRPYDU-60 |
| 5 | PLQTZDPE-80 |
| 6 | ZKZGKJKKK-50 |
| 7 | TGGJGGTTT-63 |
| 8 | AFZYBQCJT-70 |
| 9 | JBOUKJHKA-99 |
| 10 | DASICOTET-80 |
| 11 | XDNVSEECE-85 |
| 12 | QDSCJVEBT-75 |
| 13 | SKGYXXXXK-57 |
| 14 | YKGJWVNAK-92 |
| 15 | WJMEGMEQH-60 |

Toni

## Prince of Persia

**Eräs juntti** Pelit 5/94: Sillalla taistellessasi luurankoa vastaan hyppää takaisin ovelle päin, paina shift tai joystickin nappi pohjaan. Nyt prinssi jää roikkumaan reunalle ja voit vetää itsesi takaisin ylös.
Ville

## The Dark Half

Kun olet herännyt, laita puhdas paita päälle ja viskipullo komeroon. Mene olohuoneeseen, ja eipä aikaakaan kun poliisit tulevat. He selittävät jotain, mutta sinun on vastattava: "So why are you at MY house?", "Are you accusing me?", "I've been framed." ja "Fred Clawson". Poliisit saavat tarpeekseen ja lähtevät pois.

Nosta kasvia puhelimen vieressä ja löydät avaimen. Käytä avainta oven vieressä olevaan kaappiin ja ota pyssy. Työnnä kirjahyllyä eteenpäin ja mene sisään. Salahuoneessa työnnä taas kirjahyllyä ja näet roskiksen, jossa on paperi. Ota paperi ja lähde kaupungille.

Mene valokuvausliikkeeseen ja avaa kamerasi. Anna filmi myyjälle ja lähde ravintolaan. Ota lasi tyypiltä, joka lukee lehteä ja vedä oman paikkasi penkin pehmusteet pois. Löydät kolikoita ja sytkärin. Laita pehmusteet takaisin ja mene istumaan. Sytytä rööki, jonka löysit ekana päivänä ruumiin autosta. Ota kynä käteen ja ala raapustaa.

Kun olet kirjoittanut, mene parturiin ja kysy, missä Fred asuu. Parturi kertoo, että Fred asuu toisella puolen katua, joten sinne. Kun tulet pihaan, etualalla näkyy paperilappunen. Nosta se ja puhu vanhalle mummolle. Mene ovesta sisään ja ota suihkepullo maasta. Fredin asunto on vasemmalla.

Fred makaa sängyssään pää haljenneena. Hänen vieressään on pussi, jota käytetään hetken kuluttua äänenvaimentimena. Avaa komeron ovi ja tainnuta ulos tullut koira suihkeella. Valaise komero taskulampulla ja käytä pussia pyssyn kanssa vihreään laatikkoon. Ota rahat hajonneesta laatikosta.

Mene valokuvausliikkeeseen ostamaan uusi filmi ja laita se kameraan.

Ulkona piipperi soi. Liz pyytää soittamaan kotiin, ja sen teetkin viereisestä puhelinkopista. Liz kertoo, että poliisit ovat tulleet. Mene kotiin, mutta jätä pyssysi postilaatikkoon. Poliisille pitää vastata seuraavasti:

"So why are you here AGAIN?", "Well if all the evidence points to me, then why don't you just arrest me?", "With my fingerprints, what other information do you need?", "Well I just happen to have that phrase written on this piece of paper. Here, take it."

Poliisit lähtevät tutkimaan paperia ja Thadin tekee mieli vielä hieman kirjoittaa. Kirjahyllyn takana on ainoa kirjoituspaikka, koska ravintola on kiinni. Kun olet kirjoittanut, olet valmis menemään nukkumaan.
This game is easy to me

## Police Quest I

**En löydä ilmoitustulun lehtiöstä "FBI most wanted list", enkä Hoffmanin kansiota.**
286:n omistaja

**Mitä pitää tehdä huumemiehen kanssa, joka ajaa vaaleansinisellä Cadillacilla?**
PQ:ta 386-nuhapumpulla

## Day of the Tentacle

**Miten hampaat pyydystetään?**
Micro

Ahdista ne ritilään. –tl

## Dragonsphere

**Miten Sanwen tornin yläkerrassa olevan teleportterin ohi pääsee? Aina kun astun siitä läpi, se teleporttaa minut keskelle huonetta, jossa lattian tilalla on vain ritilät ja niiden alla iso juhannuskokko. Olen jo jäähdyttänyt ovenkarmit jäädytetyllä rotalla.**

**Entä miten pääsen muuttujien metsän (Slathan'ni Pathan) lammessa olevan monsterin ohi?**
Ukkeli Sanwen tornista

## Conquest of Camelot

**Mitä jääpalatsissa oleville kukille pitää tehdä?**
Eke -81

## Lotus 3

Oikaisu **Vagabondin vastaukseen**, Pelit 7/94. Bensaa saa lisää heti checkpointin jälkeen jommaltakummalta puolelta pieneltä alueelta, johon pitää pysähtyä.
Jean-Luc Picard

## King's Quest 5

**Help me, I'm lost** Pelit 6/94: Korjaisin vähän Pelit-lehdessä ollutta vastausta. Yetiä ei heitetä kaurakakulla vaan mustikkapiiraalla. Sen saat ostettua kaupungin liepeiltä löytyvästä leipomosta. Piirakka maksaa yhden hopearahan ja sen saat kaupungin ka-




dulta paikasta, jossa mies korjasi vaunujaan. Tarvitset kyllä kelkkaakin, eli vaihda ennen vuoristoon lähtemistä vasara kelkkaan.

Ville

## California Games II

**Miten peliin saa äänikorttimusiikin? Minulla on Sound Blaster 2.0.**

Pebe

Katso manuaalista.

## Quest for Glory 2

**Mikä on Insence ja mistä sitä saa? Mitä kaikkea Azizan luona pitää kysyä? Mitä taikakaupassa myydään? Mitä Dispel Potionilla tehdään? Olen pelannut ykkösen läpi ja olen siirtänyt ukkoni pelistä toiseen, mutta inventorista ei löydy Thieve's Tool Kitiä, onko se bugi? Pelaan varkaalla.**

Eke -81

Insence on jauhetta, jota voi ostaa tulikauppiaalta. Kysele häneltä tulielementaalista. Azizan luo kannattaa mennä aina, kun kuulee jotain mielenkiintoista. Hyviä keskustelunaiheita ovat ainakin elementaalit ja elementaalien säilytyskotelot. QG-sarjan hahmojensiirroissa on tiettyjä bugeja, mutta jos pystyt silti tiirikoimaan, ei bugista ole haittaa. –Om

Taikakauppaan kannattaa myydä Dervishin partaa vaikka sinulla ei sitä olisikaan. Rahaa tulee niin paljon kuin jaksat kantaan.

Eke -81

## Quest for Glory I

Baba Yagan mökkiin pääsee salasanalla "Hut of brown now sit down". Sinulla täytyy olla timantti, jonka saa antamalla jäävuorilla olevalle jätille 50 omenaa. Ne saa ostettua vihanneskauppiaalta.

Baban mökin salasanan ja vähän muutakin saa selville antamalla rahaa kaupungin ulkopuolella norkoilevalle "tikaritaiturille", mutta älä maksa liikaa. Erana's Peacessa kannattaa nukkua ja syödä hedelmiä.

Eke -81

## Sam & Max Hit the Road

**Olen Mystery Vortexilla. Olen kulkenut läpi peilin ja liikuttanut kahta magneettia kaikkiin eri asentoihin, mutta en siltikään pysty aukaisemaan kaikkia ovia. Missä vika?**

JM

Magneetteja on kolme. Normaalilla puolella peiliä on erivärisiä ovia, joista kustakin pystyt kulkemaan, kun magneetin väri on sama kuin oven väri. –tl

## Eco Quest I

**Mitä pitää tehdä vedenalaisessa kaupungissa?**

JM

Puhdistele vaikka paikkoja aikasi kuluksi. –Om

## Police Quest 2

**Mitä pitää tehdä toisena ja kolmantena päivänä? Miten tietokonetta käytetään?**

Tahtoo päästä läpi

## Space Quest II

**Miten selviydyn suolla olevasta örkistä?**

Harri Lappalainen

Hiero marjoja ruumiiseesi ennen veteenmenoa. –Om

## Larry III

**Antakaa ohjeet, miten pääsee bambuviidakon läpi. Miten pääsee Chip and Dalesiin?**

Airot kadoksissa

Larryä eivät bambuviidakko tai miestanssija pahemmin kiinnosta, joten joudut odottamaan, kunnes pääset kontrolloimaan Pattia. –Om

## Spirit of Excalibur

**Tietämätön** Pelit 5/94: Lancelot löytyy Morgolon's Castlesta, mutta sitä ei näy vielä kartalla. Vie esimerkiksi Baudwin Glastonburyyn juttelemaan Sir Borsin kanssa. Jonkun ritarin olisi hyvä lähteä hakemaan Turnancesta avainta, sitä tarvitaan myöhemmin. Vie vaikka Constantine Cardiffiin ja anna eukolle rahaa. Hän kertoo Grudnimisestä miehestä joka asuu Caerwentissä. Ennen sinne menoa hae vielä linnasta malja, sitäkin tarvitaan myöhemmin. Osta Grudilta avain ja palaa Cardiffiin, jossa avaa linnan lukittu ovi avaimella. Sieltä löytyy kartta ja Livre D'Sangrail. Käytä karttaa ja Morgolonin linna ilmestyy näkyviin.

Matkaa Constantinen kanssa sinne ja lahtaa vartijat sekä Lancelotia vartiova paha velho. Linnasta löytyneellä avaimella voit vapauttaa Lancelotin. Samalla kun etsit Lancelotia vie Lontooseen Sir Villars ja Galahantine. Saat Baldricin ja Palomideksenkin puolellesi jos autat heitä. Lancelotin löytymisen jälkeen saat vielä lisää armeijoita komentoosi. Vie ne kaikki Lontooseen ja sinun pitäisi voittaa Arcausin ja Melehanin armeijat.

Ville

## Dungeon Master

Vinkki nelostasolle. Joka kerran, kun seisahdat seinällä olean ukonpään eteen tai kävelet vierestä, syntyy lisää vaaleanpunaisia matoja. Kuvat kannattaa siis kiertää.

Tony Montana

## Martian Dreams

**Olen juuttunut sähkölaitokselle. Olen saanut hihnan korjattua ja paikoilleen, sekä uuneihin tulen, mutta mitä ihmettä tarkoitetaan sähkömiehen taidoilla, joista puhutaan ratkaisussa? Mitä teen, millä tavaroilla ja mistä ne saa?**

Piruparka, joka hakkaa päätänsä 286:een

## Hugo II : WhoDunIt?

**Löytyykö puutarhasokkelosta muuta kuin ase, seerumi ja soittokello? Miten olohuoneeseen pääsee? Mitä tekee ruuvitaltalla, dynamiitilla ja suurennuslasilla?**

Ville Forss

## DeathWatch

**Viemärien kakkostasolta löytyi huone, jossa oli patsas jään sisällä. Patsaan kädessä oli avain. Miten avaimen saa? Mitä tehdään sen jälkeen kun baarimikolle on tuotu mossia? Pääseekö kaupungista muualle kuin viemäreihin?**

Ville Forss

## Shadowlands

**Olen Egyptissä ja seinäkirjoituksessa lukee "Travel light" eli matkusta valolla. Mitä teen?**

Henrik Huumonen

"Travel light" tarkoittaa myös "matkusta kevyesti". Auttaisikohan tuo?

## Jurassic Park

**Minulla on PC-versiossa seuraavat koodit:**

B14A535L
3B5FB35L
0377D35L
EB8FD35L
607AF35L
0179D35L

**Kertokaa joku loput koodit! Olen juuttunut lentoliskoruutuun, miten selviän siitä?**

Ikuinen JP-fani + The Spitter

## Ultima 8

**Keyless Avatar** Pelit 7/94. Pilgrimagen patsaiden takana olevat pariovet aukeavat, kun ostat Mystranilta taikakäärön. Käytä sitä oviin ja saat salaoven auki hautakammioon.

Mister L

**1. Onko Moriensin syntymäpaikka Conventicle of the Dead -nimesen talon sisällä?**
**2. Miten Pilgrimagen saa tehtyä?**
**3. Miten/missä Moriens näyttäytyy?**
**4. Mistä löytää tien kraaterille, josta pääsee Hydrosin vapauttavalle haudalle?**
**5. Montako taikaa Mythranilta pitää ostaa, että pääsee pois Paganilta?**
**6. Mihin tarvitsee Call Quakesia?**
**7. Mihin Heart of Earthia pitää käyttää?**

Tarkat ohjeet, pliis

## Ultima Underworld

**Melko epätoivoiselle** Pelit 6/94, ja kaikille muillekin seiskatasoon jumiinjääneille: Sinun ei ole pakko löytää Reveal-kääröä, (itse en löytänyt, tai sitten käytin sen ennen tasoa 7) seitsemännen tason pääsee muutenkin läpi, kun vain muistaa pari asiaa. Peikot, goblinit ja muut örmyt kannattaa tappaa, peikot voittaa helposti, koska ne eivät mahdu porteista ulos. Pysyttele itse porttien ulkopuolella, niin ne ovat helppoa riistaa, goblineista tuskin on vastusta ilman peikkovoimia. Joissakin vartiotuvissa voi vihulaiset myös töniä veteen.

Toiseksi, useimmat lurkerit ovat hyvin myrkyllisiä, niitä kannattaa varoa! Kerroksen melko alussa on ansoja, joissa piileksii myrkkyhämähäkkejä. Ennen Tyballin kammiota sijaitseva sokkelo on täynnä kuolettavia ansoja, siis tallenna ahkerasti. Älä lähde seikkailemaan pohjoisessa olevaan laavaan, se on täynnä tulielementaaleja.

Vankiloissa on kääpiö, joka antaa sinulle palasen kristallia. Kulje se kädessäsi vankiloista etelään olevissa käytävissä ja pääset erään seinän läpi hautaholveihin, joita ei ole edes Pelit-lehden kartassa! (Holvit ovat siinä, missä kartassa on vain tyhjää, eli keskellä kerrosta 7). Viimeisessä holvissa majailee koko pelin ehkä vaikein vihulainen, Shadow Beast, mutta sen voitettuasi saat haltuusi paljon kivaa kamaa, esimerkiksi aina tarpeellisen Black sword of great accuracyn ja todella käytännöllisiä suojavarusteita, muun muassa valaisevan kypärän!

Toivottavasti sinulla on Silver ring of Leap, joka parantaa hyppimistä kuten jump-loitsu. Sormus löytyy muistaakseni kerroksesta 3 tai 4. Se ei ole välttämätön, mutta edessä on paljon pitkiä hyppyjä. Näillä eväillä pitäisi seitsemäskin taso selvitä.

Ville

## Mortal Kombat

PC:n Liu Kangin superi: nopeasti eteenpäin ja alalyönti yhtä aikaa kaksi kertaa peräkkäin. Toimii ainakin näppäimistöllä.

Ruumiin Räjäyttäjä

Amiga 500:n fatalityt:
Johnny Cage: eteen, eteen, eteen + nappi
Rayden: 3xeteen, 3xtaakse, nappi
Liu-Kang: pyöräytä ohjainta
Sonya: 2xeteen, 2xtaakse, nappi
Erikoisliikkeet
Johnny Cage: taakse eteen, nappi, taakse, eteen, taakse, nappi, alas, alas, nappi
Keno: taakse, taakse, eteen, pyöräytä ohjainta nappi pohjassa, 2xnappi
Rayden: taakse, taakse, eteen, alas, ylös, alas, eteen, nappi
Liu-Kang: eteen, eteen, nappi, taakse, eteen, nappi
Scorpion: taakse, taakse, nappi, alas, taakse, nappi
Sub-Zero: alas, eteen, nappi, eteen, taakse, eteen, nappi
Sonya Blade: alas, alas, nappi, taakse, taakse, nappi, eteen, taakse, nappi

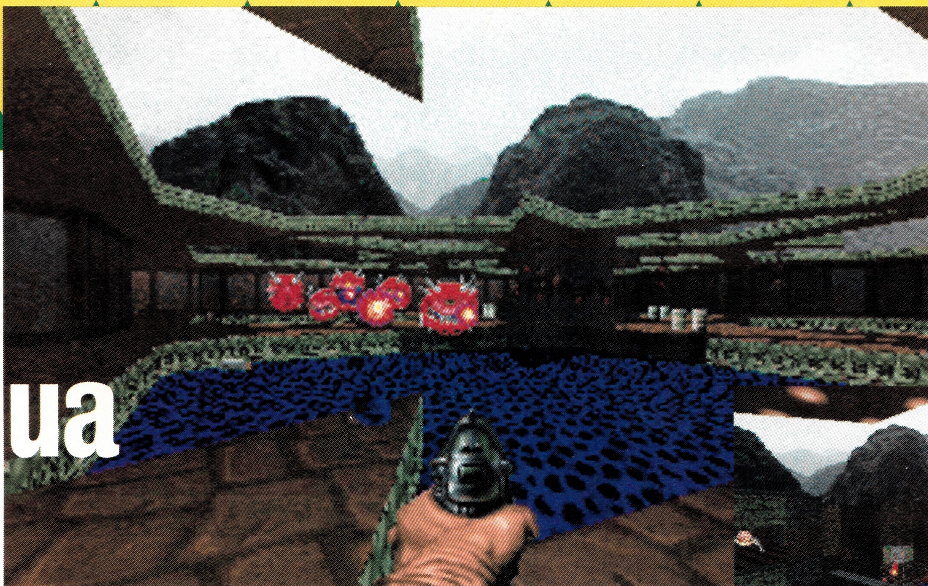
Mortal

## King's Quest III

**Miten saan peilin ja avaimet velhon huoneesta?**

Harri Lappalainen

# Upeaa duumailua

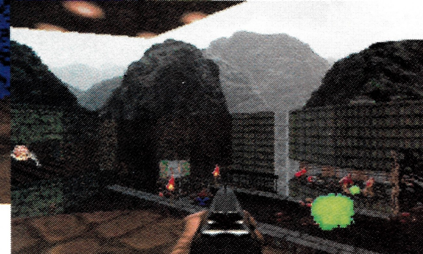


Kaikki kisaan lähetetyt levelit on pelattu läpi, joten ainakin raatilaisilla oli hauskaa kilpailukappaleiden kanssa. Tosin sadan tason jälkeen fanaattisimmankin raatilaisen hymy muistutti irvistystä.

Raati oli kuitenkin positiivisesti yllättynyt, että tasojen kanssa oli todella nähty vaivaa.

**●● Reilun 150 Doom-tason puurtamisen jälkeen ovat Pelit-lehden Doom-kisan voittajat vihdoin selvillä. Kisa oli todella tiukka, parhaat kaksikymmentä kilpailijaa olivat kaikki todella hyviä. Voittajakolmikko on nyt kuitenkin selvä ja raati valinnasta yksimielinen.**

Joi: Voittaja!



Hoath: Markun paronit tarjoavat vihreitä kuulia.



Yeah: Doom and demons and Rock 'n' Roll!

## Voittajat

**1. Juha Ilen: Joi**

Yksi pisimpiä leveleitä koko kisassa; läpipeluu kestää ja kestää! Viimeistelty jälki ja erinomainen pelattavuus takasivat voiton. Juhalle **1000 markkaa puhtaana käteen.**

**2. Markku Saastamoinen: Hoath**

Tasaväkisen vastuksen Juhalle antoi Markun Hoath, joka oli kaunein ja doomimaisin taso koko joukosta. Yksityiskohdat ja hyvä tasonsuunnittelu varmistivat kakkossijan. Markulle **500 markkaa puhtaana käteen.**

**3. Mikael Kasurinen ja Tomi Pukkila: Yeah**

Rock 'n' Roll Doom on suoraviivainen toimintaleveli (mikä sitten ei olisi!). Oma rokkimusa säestää tätä mainiota räiskintää. Mikaelille ja Tomille yhteisesti **500 markkaa puhtaana käteen.**

**4. Jussi Tähti: JT**

Jussin tosielämä-wad elokuvateattereineen ja vessassa istuvine kersantteineen on Yeahin ohella mieleenpainuvimpia. Varokaa, saunasta tulee damagea! Jussille lohdutuspalkinnoksi peli.

**5. Janne Koponen, Jarmo Tolvanen: Ryyddoom**

Ryyddoom oli kisan hauskin, koko idea Batista ja Ryydistä metsästämässä Tislaaja-Taunon varastamaa Alkon juhlapulloa on kerrassaan loistava. Ikävä kyllä äänet eivät tässä neljän tason Ryyddoomissa olleet sääntöjen mukaisia, eli ne eivät olleet itse tehtyjä vaan kaapattuja. Tiimin osaaminen ei jäänyt pelkästään ääniin, mallina Ryyd-miesten hyvästä tasonsuunnittelusta on Pelit-wadissa yksi varsin ärhäkkä taso. Peli lohdutuspalkinnoksi.

**6. Pauli Kongas, Ilpo Riikonen: Molem-5**

Molemin avara kakkosleveli on leppoisa ja hieman erilainen taso. Pelin ansaitsivat.

**7. Ville ja Heikki Haikola: Linna**

Puzzlemainen Linna veljesten omalla musiikilla höystettynä on Pelit-wadin itseoikeutettu starttileveli. Peli heillekin.

**8. Magnus Hulden: Magnus**

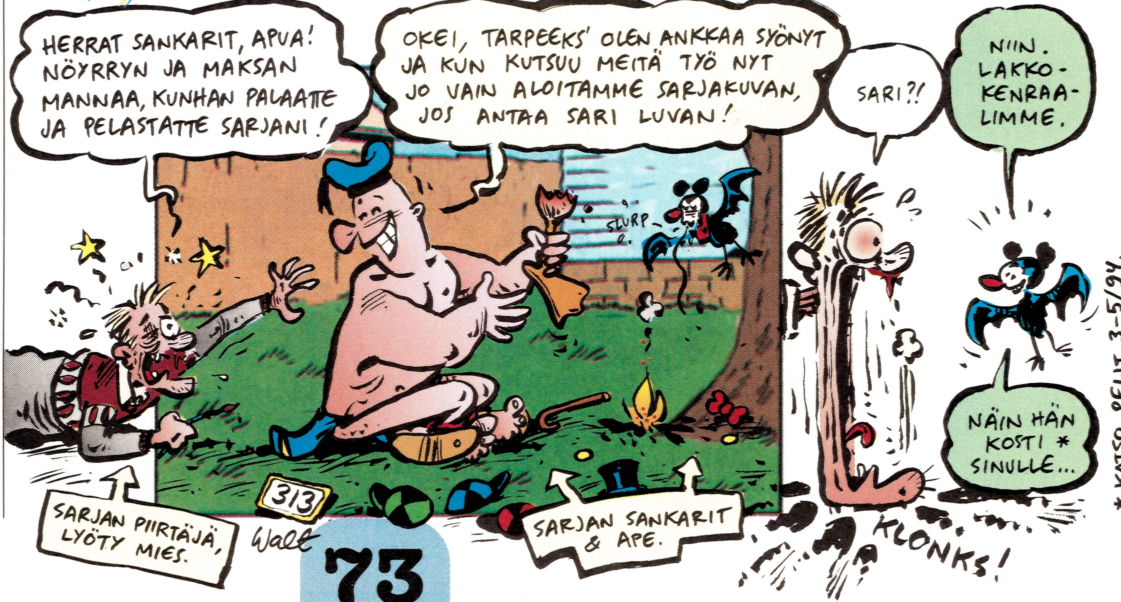
Magnuksen tiukka "Pelit-tasohyppely" antoi aluksi harmaita hiuksia. Tämän tason vahvoja puolia ovat hyvä viimeistely ja hauskat yksityiskohdat. Peli tuli.

**9. Risto Roman, Anssi Räisänen ja Antti Lännenpää: Coal factory**

Hiiliryhmän kaivostaso on yksinkertainen ja suoraviivainen taso, jossa pelattavuus on kohdallaan. Pelin arvoinen tämäkin.

Paljon onnea kaikille voittajille, soittakaahan toimitukseen Sarille. Voittajien teokset löytyvät Pelit-BBS:stä. Kiitos kaikille osallistuneille, kyllä nyt Doomissa riittää pelaamista.

KyöPELIT ovat lakossa.



# Voita Sound FX 1000!

Jälleen kerran meillä on jaossa upea palkinto. Tällä kertaa arvomme Terton Oy:n lahjoittaman **Sound FX 1000 -äänikortin**, jonka arvo on **950 markkaa.**

Sound FX 1000 on General Midi -äänikortti, joka on yhteensopiva myös Rolandin GS- ja MT-32-mallien kanssa. Siinä on 16 MIDI-kanavaa, 20-ääninen polyfonia ja 317 instrumenttia 16-bittisenä 44,1 kHz:n stereona. Sound FX 1000:een voi myös liittää muita MIDI-laitteita.

Äänikortin voit voittaa, jos osaat lyhyesti ja ytimekkäästi perustella meille, **mitä tarkoittaa General MIDI äänikorttien yhteydessä.**

Kortti postiin **10. helmikuuta** 1995 mennessä osoitteella

**Pelit**
**Sound FX**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

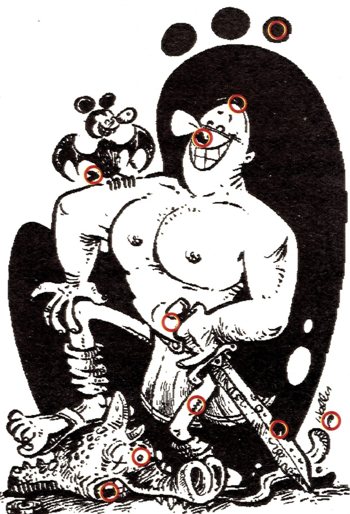
Muista mainita myös, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja. Voittajien nimet kerrotaan lehdessä 3/95.

# Nyt tuli ennätys

Game Blaster -kilpailuun tuli vastauksia valtava määrä: kolme ylipursuavaa postin keltaista laatikollista, mikä tarkoittaa noin 6000 kappaletta!

Tästä mielettömästä pinosta onnetar arpoi TT-Microtradingin lahjoittaman Game Blaster CD 16 Multimedia Kitin voittajaksi **Jani Partasen** Lahdesta. Pikku vinkiksi: virheitä oli 10 eikä 7, niin kuin moni oli luullut...

Jani sai pakettinsa jo jouluksi, mutta vielä kerran onnea.



**Eroavaisuudet löytyivät punaisilla renkailla merkityistä kohdista. (Suurin virhe oli tietysti se, että päästettiin Wallu ylipäätään piirtämään, mutta sitä ei lasketa.)**

# Kuka sanoi mitä?

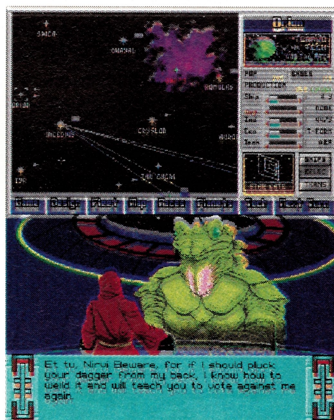
Kuukauden Gremlin-kilpailu keräsi noin 550 toinen toistaan hauskempaa kilpailuvastausta. Toimituksen suosikkeja olivat mm. seuraavat, jotka arvottiin hauskimpien vastausten joukosta:

1. Kopteri: "Kotka 2 tukikohtaan! Löysimme sen tyypin, joka ei tilannut Pelit-lehteä!"
2. Märkäkorva Apachen ohjaimissa: "Hmmm... Manuaalissa ei sanottu mitään tästä omituisesta punaisesta nappulasta tässä kojetaulun sivussa. Mitäköhän siitä tapahtuu, kun mä pain..."
3. Kopteri: "Upseeri ees! Millo hänen pääsä varjo sattuu tuon pienen näreen kohal, nii sillo hänel tullooki noutaja." Komentaja ulkopuolelta: "Äl yli päästä perhanaa!" Sotilas: "Yli se vaan menee, se kun osaa lentää!"
4. Sotilas: "ÄÄH! Tämä EU-vastustajien jarrutus alkaa mennä jo liian pitkälle."
5. "Voi ei! Sieltä se Nnirvi taas kaahaa!"

Oheiset vitsit löytyivät seuraavien osallistuneiden korteista:

**Markus Klinga, Roismala**
**Ville Noponen, Loviisa**
**Jari Kaarre, Oulu**
**Teemu Heinonen, Vantaa ja**
**Jani Karttunen, Kouvola**

Onnea kaikille voittajille. Desert Strike oheiskamoineen on jo tulossa.



**Master of Orion.**



**Cannon Fodder.**

# Se oli Battle-station II

Noin 2200 Mikä tämä on? -kilpailuun osallistunutta tiesi varsin hyvin, mikä mammuttijoystick on kyseessä. Eli laitteen nimihän on Battlestation II.

Creative Tradingin lahjoittaman tikun voitti **Marcus Lönnqvist** Espoosta. Myös hän on jo palkintonsa saanut, onnea.

# Vuoden Pelit!

Vuoden pelien valitseminen aiheutti toimituksessa erittäin kiihkeän keskustelun. Loppukilpailuun päässeet pelit valittiin suljetulla lippuäänestyksellä, jonka jälkeen pelit rankattiin järjestykseen huutamalla. Täydellistä yksimielisyyttä ei itse asiassa koskaan saavutettu.

Miksi jo vuoden -93 syksyllä Jenkeissä julkaistu Master of Orion yleensä on mukana? No siksi että että MOO missasi millillä viime vuoden äänestyksen, ja lähes jokainen toimituksesta halusi sen ehdottomasti mukaan.

Joka tapauksessa toimitus valitsi vuoden parhaiksi peleiksi seuraavat:

## Vuoden PC-peli:

**Master of Orion (MicroProse)**
MOO:n kanssa tasa-arvoisesti kilpaili UFO, niin ikään MicroProselta. Mukana myös Battle Isle 2, Grandest Fleet ja Master of Magic.

## Vuoden Amiga-peli:

**Cannon Fodder (Sensible Software)**
Yksimielinen päätös.

## Seikkailu:

**Gabriel Knight (Sierra)**
Ei edes kilpailijoita.

## Simulaattori:

**TIE Fighter (LucasArts)**
Pahin kilpailija oli Air Warrior, joka "sentään on simulaattori".

## Strategia:

**UFO (MicroProse)**
Kompromissi, koska MOO on jo Vuoden Peli.



**Doom II.**



## Urheilu:

**NHL '95 (Electronic Arts)**
Parempiakaan ei ole.

## Toiminta:

**Doom II (Id Software)**
Tottakai.

## Rooli:

**System Shock (Origin)**
Pahin kilpailija oli Nahlakh, joka kuitenkin lopullisessa äänestyksessä hävisi roimasti.

## Tasohyppely:

**Jazz Jackrabbit (Epic Megagames)**
Kun ei oikein muitakaan ollut. Ruff'n'Tumble pisti kampoihin.

## Puzzle:

**LodeRunner ja Sid & Al's Incredible Machine (Sierra)**
Ei tullut päätöstä, mutta samaan taloon menivät.

## Beat'em-up:

**One Must Fall 2097 (Epic Megagames)**
Shareware hakkasi kaikki kaupalliset, Mortal Kombat pärjäsi niistä parhaiten.

## Vuoden pelintekijät:

**Simtex Software**
MOOn ja MOMin tekijä.

## Vuoden pelitalo:

**MicroProse**
'Prose on julkaissut vuoden parhaat strategiat. Ja niitäkin vielä monta.

## Lukijoitten valinnat

Monta sataa lukijaa oli uskomattoman samaa mieltä. Lukijoitten valinnat Vuoden peleiksi ovat:

## Vuoden PC-peli:

**Doom II (Id Software)**

## Vuoden Amiga-peli:

**Cannon Fodder (Sensible Software)**

Äänestäneiden kesken arvoimme 5 peliä, jotka osuivat seuraaville:
Tero Koskinen, Torvoila
Tuomo Rikala, Sulkavankylä
Jouni Hakala, Vampula
Janne Halmekoski, Lahti ja
Samppa Toivonen, Kokkola
Onnea voittajille! Samppa ja Janne, soittakaahan Sarille konemerkkinne!

# Tammikuun RISTIKKO

Kauan odotettu ja kohuttu peli on tämän ristikon vinkkisanana. Itse pelinhän kai tuntee jokainen, mutta kuka saa koko ristikon täyteen?

Ristikko tai sen kopio osallistuu kolmen pelin arvontaan, kunhan se on perillä 10.2.1995 mennessä. Voittajien nimet julkaistaan lehdessä 3/95.

Palkintoina arvomme kolme kyseistä peliä, 5 T-paitaa ja muutaman julisteen.

Ristikko tai kopio siitä postiin osoitteella
**Pelit**
**Ristikko**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

Nimi
Osoite
Puhelin (myös suunta)
Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni

Sanaris Oy / Eki & Reima

# Vuoden sisältö 1994

Vuoden sisällysluetteloon on koottu koko vuoden aikana arvostellut pelit ja ratkaisut. Ensimmäisessä sarakkeessa on pelin nimi, seuraavassa pisteet ja sitten lehti (lehdet), jossa (joissa) peli on arvosteltu.

A tarkoittaa Amigaa ja Amiga 1200:sta, CD tarkoittaa PC CD-ROMia, CD32 tietysti Amiga CD32:ta ja jos mitään merkintää ei ole, peli on arvosteltu PC:llä.

## Peli

| Peli | pisteet | lehti/94 |
|---|---|---|
| ● 1942 – The Pacific Air War | 92 | 5 |
| ● Aces of the Deep | 91 | 8 |
| ● Aces over Europe | 89 | 1 |
| ● AD&D: Ravenloft | 80 | 4 |
| ● Advantage Tennis | 75 | 1 CD |
| ● Aegis | 72 | 4 CD |
| ● Aethra Chronicles | 78 | 6 |
| ● Al-Qadim: The curse of the Genie | 80 | 5 |
| ● Alfred Chicken | 75 | 4 CD32 |
| ● Alien Breed Special Edition + Qwak | 85/70 | 4 CD32 |
| ● Alien Legacy | 82 | 6 |
| ● Alone in the Dark | 85/90 | 1 CD |
| ● Alone in the Dark 2 | 91 | 1 |
| | 90 | 7 CD |
| ● Apocalypse | 68 | 4 A |
| ● Arcade Pool | 93 | 4 A |
| ● Archon Ultra | 79 | 2 |
| ● Armored Fist | 86 | 8 |
| ● Armour Geddon II: Codename Hellfire | 85 | 7 A |
| ● Assassin – Special Edition | 75 | 2 A |
| ● Banshee | 91 | 6 CD32 |
| ● BatMud | 93 | 6 |
| ● Battle Isle 2 | 93 | 5 |
| ● Beneath a Steel Sky | 82 | 4 A, PC |
| ● Benefactor | 80 | 6 A |
| ● Bloodnet | 82 | 2, |
| | 80 | 7 CD |
| ● Brutal Sports Series Football | 88 | 1 A |
| ● Bubba & Stix | 87 | 3 A |
| ● Campaign 2 | 68 | 2 |
| ● Cannon Fodder | 91 | 2 A |
| | 90 | 4 |
| ● Carriers at War 2 | 78 | 5 |
| ● Central Intelligence | 30 | 7 CD |
| ● Chaos Engine | 85 | 7 |
| ● Classic Lotus Trilogy | 82 | 4 CD32 |
| ● Colonization | 90 | 7 |
| ● Comanche Maximum Overkill | 90 | 4 |
| ● Companions of Xanth | 85/70 | 2 |
| ● Conspiracy | 75 | 4 CD |
| ● Cool Spot | 84 | 2 A |
| | 85 | 5 |
| ● Critical Path | 60 | 2 CD |
| ● Cyber Race | 80 | 2 CD |
| ● D-Day: The Beginning of the End | 69 | 5 |
| ● Dark Legions | 80 | 6 CD |
| ● Darkmere | 80 | 3 A |
| ● Delta V | 60 | 7 |
| ● Dennis the Menace | 46 | 2 CD32 |
| ● Desert Strike | 75 | 7 CD |
| ● Detroit | 86 | 4 |
| ● Diggers | 55 | 4 |
| ● Disposable Hero | 75 | 1 A |
| | 86 | 4 CD32 |
| ● Doom | 98/96 | 1 |
| ● Doom 2: Hell on Earth | 92 | 7 |
| ● Doom 1,2 | 94 | 2 |
| ● Dragon's Lair | 50 | 4 CD |
| ● Dragonsphere | 92 | 3 CD |
| ● Dreamweb | 91 | 8 CD |
| ● Dungeon Hack | 74 | 1 |
| ● Ecstatica | 80 | 8 CD |
| ● Elder Scrolls: Arena | 80 | 3 |
| ● Elhendi | 70 | 2 |
| ● Epic Pinball | 88 | 1 |
| ● European Champions | 35 | 1 A |
| ● Evasive Action | 70 | 4 |
| ● F1 | 75 | 4 |
| ● F-14 Fleet Defender | 85 | 4 |
| ● FA Hornet 1.01 | 87 | 4 |
| ● FIFA International Soccer | 90 | 6 |
| ● Fire & Ice | 85 | 1 |
| ● Fury of the Furries | 80 | 1 A |
| | 88 | 4 CD32 |
| ● Gabriel Knight | 94 | 1 |
| ● Genesia | 86 | 4 |
| ● Grandest Fleet | 92 | 6 |
| ● Great Naval Battles 2 | 93 | 4 |
| ● Gunship 2000 | 81/90 | 5 CD32 |
| ● Hand of Fate | 88 | 1, |
| | 90 | 4 CD |
| ● Harpoon 2 | 90 | 5 |
| ● Heimdall 2 | 70 | 7 |
| | 73 | 7 CD |
| | 82 | 4 A |
| ● Heirs to the Throne | 70 | 2 |
| ● HeroQuest 2 – Legacy of Sorasil | 65 | 4 A |
| ● Hexx – Heresy of the Wizard | 70 | 5 |
| ● Horde | 82 | 4 CD |
| ● In Extremis | 70 | 3 |
| ● Incredible Crash Dummies | 68 | 6 A |
| ● Indy Car Paint Kit | 77 | 7 |
| ● Indy Car Racing | 91 | 1 |
| ● Indycar Circuits Expansion Pack | 87 | 6 |
| ● Inferno | 70 | 8 CD |
| ● Inherit the Earth: Quest for the Orb | 71 | 5 |
| ● Iron Helix | 62 | 3 CD |
| ● Ishar 3: The Seven Gates of Infinity | 84 | 8 |
| ● Isle of the Dead | 13 | 3 |
| ● Jazz Jackrabbit | 87 | 7 |
| ● Journeyman Project | 91 | 3 CD |
| ● Jurassic Park | 70/80 | 1 CD |
| ● K240 | 82 | 5 A |
| ● Kid Chaos | 78 | 7 A |
| ● Klik & Play | 91 | 8 CD |
| ● Kronolog | 78 | 2 |
| ● Kyrandia 3: Malcolm's Revenge | 85 | 8 CD |
| ● Labyrinth of Time | 53 | 1 CD |
| ● Land of Lore | 90 | 4 CD |
| ● Lawnmower Man | 82 | 3 |
| ● Leisure-Suit Larry 6 | 87 | 1 |
| ● Lemmings | 70 | 4 CD32 |
| ● Lemmings 2 The Tribes | 75 | 4 CD |
| ● Liberation Captive 2 | 92 | 3 A |
| ● Litil Divil | 80 | 1 |
| ● Lode Runner | 86 | 7 |
| ● Mad Dog McCree | 58 | 2 |
| ● Magic Boy | 55 | 1 A |
| ● Man Enough | 15 | 1 |
| ● Manchester United | 78 | 4 A |
| ● Master of Magic | 87 | 8 |
| ● Master of Orion | 90 | 1 |
| ● Megarace | 53 | 4 CD |
| ● Merchant Prince | 85/91 | 3 |
| ● Metal & Lace | 82 | 2 |
| ● Microcosm | 55/90 | 3 CD |
| ● Mortal Kombat | 90 | 1 A |
| | 91 | 2 |
| ● Mr. Nutz | 92/82 | 4 A |
| ● MS Space Simulator | 77 | 8 |
| ● Myst | 87 | 4 CD |
| ● Mystic Towers | 70 | 7 |
| ● Nahlahk v.1.15 | 85 | 6 |
| ● NFL Pro League Football | 75/90 | 4 |
| ● NHL Hockey '95 | 92 | 7 CD |
| ● Nomad | 74 | 3 |
| ● Novastorm | 85 | 8 CD |
| ● One Must Fall 2029 | 90 | 7 |
| ● Operation Crusader | 92 | 7 |
| ● Operation Desert Storm | 89 | 2 |
| ● Out to Lunch | 84 | 5 A |
| | 87 | 6 CD32 |
| ● Outpost | 68 | 5 |
| ● Overlord | 87 | 5 |
| ● Pacific Strike | 79 | 4 |
| ● Paranoia | 95 | 2 |
| ● Perihelion | 72 | 3 A |
| ● PGA Tour Golf 486 | 82 | 7 CD |
| ● Pinball Dreams 2 | 82 | 5 |
| ● Planet Football | 60 | 6 |
| ● Police Quest 4 | 81 | 2 |
| ● Privateer: Righteous Fire | 76 | 3 X |
| | 5 | CD |
| ● Project X + F17 Challenge | 74/40 | 4 CD32 |
| ● Puggsy | 75 | 3 A |
| ● Quest for Glory – Shadows of Darkness | 88 | 2 |
| ● RAC Rally | 90 | 1 |
| ● Raptor: Call of the Shadows | 91 | 4 |
| ● Return to Zork | 90 | 2 CD |
| ● Reunion | 75 | 5 |
| ● Ruff 'n' Tumble | 92 | 8 A |
| ● Rules of Engagement 2 | 88 | 1 |
| ● Sam & Max Hit the Road | 94 | 4 CD |
| ● Sensible Soccer | 90 | 4 CD32 |
| ● Settlers | 90 | 3 A |
| | 91 | 6 CD |
| ● Shadow of the Comet | 88 | 7 CD |
| ● Shadowcaster | 81 | 7 CD |
| ● Sherlock Holmes | 75 | 4 CD |
| ● Sid & Al: Incredible Toons | 85 | 2 |
| ● Silverball | 79 | 1 |
| ● SimCity 2000 | 90 | 2 |
| ● SimCity 2000 Scenarios Vol. 1 | 80 | 5 |
| ● SimCity CD-ROM | 95/70 | 6 CD |
| ● Skunny Kart | 83 | 8 |
| ● Slicks'n Slide | 82 | 8 |
| ● Soccer Kid | 70 | 5 |
| ● Spellcasting: Party Pak | 68 | 2 CD |
| ● SpellCraft: Aspects of Valor | 60 | 6 |
| ● SSN-21 Seawolf | 82 | 4 |
| ● Star Crusader | 87 | 7 |
| ● Star Trek 25th Anniversary | 84 | 2 A |
| | 91 | 4 CD |
| ● Star Trek Judgement Rites | 89 | 2 |
| ● Starlord | 30/60 | 3 |
| | 0 | 5 CD |
| ● Starship | 70 | 3 |
| ● Stormbringer | 90 | 2 |
| ● Strike Commander | 85/90 | 2 CD |
| ● Subwar 2050 | 75 | 1 |
| ● Super Methane Bros | 75 | 5 A |
| ● Super Stardust | 85 | 8 A |
| ● Syndicate Data Disk – American Revolt | 83 | 2 |
| ● Syndicate Plus | 85 | 4 CD |
| ● System Shock | 97 | 7 |
| ● T2 The Arcade Game | 60 | 2 |
| ● Tanks! – Wargame Construction Set 2 | 90 | 6 |
| ● Terminator Rampage | 70 | 1 |
| ● TFX | 73 | 1 |
| ● Theatre of Death | 60 | 5 |
| ● Theme Park | 91 | 5 |
| ● TIE Fighter | 98 | 5 |
| ● Tony LaRussa Baseball 2 | 90 | 1 CD |
| ● Top Gear 2 | 45 | 6 A |
| ● Tornado | 50-90 | 2 A |
| ● Jutland | 80 | 1 |
| ● Twilight 2000 v.2.2 | 85 | 2 |
| ● Ufo Enemy Unknown | 94 | 4 CD |
| ● Ultima 8: Pagan | 90 | 3 |
| ● Ultimate Body Blows | 92 | 4 CD32 |
| ● Ultimate Domain | 62 | 7 CD |
| ● Under A Killing Moon | 86 | 8 CD |
| ● Universe | 80 | 7 A |
| ● Unnecessary Roughness | 80 | 3 |
| ● Uridium 2 | 84 | 1 A |
| ● VGA Planets 3.0 | XX | 7 |
| ● Vital Light | 75 | 6 A |
| ● Wacky Wheels | 90 | 8 |
| ● Warlords II Scenario Builder | 89 | 7 |
| ● When Two Worlds War | 37 | 3 |
| ● Who shot Johnny Rock? | 48 | 4 CD |
| ● Wild Cup Soccer | 65 | 5 A |
| ● Wing Commander: Armada | 70 | 7 |
| ● Winter Olympics Lillehammer '94 | 73 | 2 CD |
| ● Wolfpack | 88 | 4 CD |
| ● World Cup USA | 68 | 5 A |
| | 78 | 5 |
| ● X-Wing Collector's CD-ROM | 95 | 8 CD |
| ● Zeppelin: Giants of the Sky | 75 | 8 |
| ● Zool | 84 | 1 A |
| ● Zool 2 | 80 | 4 CD32 |
| | 70 | 6 CD |

## Ratkaisut

| Ratkaisut | lehti/94 |
|---|---|
| ● Alone in the Dark 2 1. osa | 7 |
| ● Alone in the Dark 2 2. osa | 8 |
| ● Betrayal at Krondor | 1 |
| ● Day of the Tentacle | 1 |
| ● Gabriel Knight 1. osa | 7 |
| ● Gabriel Knight 2. osa | 8 |
| ● Hand of Fate 1. osa | 5 |
| ● Hand of Fate 2. osa | 6 |
| ● Heimdall 2 1. osa | 8 |
| ● Lands of Lore (Urbish Mine Co.) | 1 |
| ● Lands of Lore 1. osa | 5 |
| ● Lands of Lore 2. osa | 6 |
| ● Quest for Glory 4 1. osa | 8 |
| ● Rex Nebular | 2 |
| ● Sam & Max Hit the Road 1. osa | 3 |
| ● Sam & Max Hit the Road 2. osa | 4 |
| ● Simon the Sorcerer 1. osa | 3 |
| ● Simon the Sorcerer 2. osa | 4 |
| ● Space Quest 5 1. osa | 2 |
| ● Space Quest 5 2. osa | 3 |
| ● UFO – The Enemy Unknown | 6 |
| ● Ultima 7: Serpent Isle 1. osa | 4 |
| ● Ultima 7: Serpent Isle 2. osa | 5 |
| ● Veil of Darkness | 1 |

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT

# Tulossa

## English Summary

The ones we were able to review before we were overrun.
**Cannon Fodder 2** (Sensible Software/Virgin). Same good old stuff, but much more difficult. Actually too difficult, war is no fun anymore.
**Creature Shock** (Argonaut Software/Virgin). Behind the unbelievably fine monsters, there's also a game – not so common these days.
**Dark Sun 2: Wage of the Ravage** (SSI/Mindscape). Great visual and audio effects plus an interesting plot. Full of small, irritating bugs.
**Dawn Patrol** (Rowan Software/Empire). Beautiful, beautiful graphics, but flying is horrible: no feeling of movement or piloting.
**Death Gate** (Legend/Accolade). The old engine made better helps to make the adventure enjoyable and challenging.
**Dragon Lore** (Cryo/Mindscape) is a road movie: too much walking, too little playing.
**Lemmings 3** (Psygnosis). Larger lemmings are easier to control. How many Lemmings games are you still going to make? Three is more than enough for me, thank you.
**Lords of Realm** (Impressions) is an oldish and an illogical strategy game. The castles are the best.
**Magic Carpet** (Bullfrog/Electronic Arts) Technically superb, at least with a top range PC.
**Metaltech: EarthSiege** (Dynamix/Sierra). The feeling of mastering a huge robot is unbelievable. Great game.
**Nascar Racing** (Papyrus/Virgin). Papyrus competes only with itself. Indy Car Racing was the best driving game, now it's Nascar.
**Noctropolis** (Electronic Arts) Made with style. The only problem is with the inventory: controlling the objects is frustrating.
**Quarantine** (Gametek) Doom on wheels? Hmm. Not quite, but playable. Time limits are unnecessary and irritating.
**Retribution** (Gremlin) is technically great. The missions are simple but difficult, the battles are boring.
**Rise of the Robots** (Mirage). We all know the graphics are astounding, but there are too few movements and too little variation.
**Transport Tycoon** (MicroProse). A Sim Cityish game: no actual goal, but lots of fun to do. The AI is not too good.
**U.S. Navy Fighters** (Electronic Arts). A pilot's heaven. Sets new standards for flight simulators.
**Wing Commander III** (Origin/Electronic Arts). An honourable conclusion to the trilogy.

### Attention!

Pelit has chosen the Games of the Year. **The reviewers' choice** for the best PC game is **Master of Orion** from MicroProse. The best Amiga game is **Cannon Fodder** from Sensible Software.
**The Readers' Choices:** The best PC game is **Doom II** from Id Software and the best Amiga game is **Cannon Fodder**. Congratulations!

## Arvostelut

Vaikka lupasimmekin, että tässä lehdessä on Disney-pelien eli Aladdinin ja Lion Kingin pisteet, emme siihen pystyneet, koska pelit tulivat kerta kaikkiaan liian myöhään. Yritämme taas ensi lehdessä.

Samoin kävi Sensible World of Soccerille, Virtuosolle, Cyberwarille, King's Quest seiskalle ja Panzer Generalille, vain muutamia mainitaksemme. Eli ensi lehti on taas täynnä upeitten pelien arvosteluja, ehkä jopa Dungeon Master II:kin!

## Ratkaisut

Tässä lehdessä saimme taas ratkaisut loppuun, joten ensi lehdessä on vuorossa Larry kutosen alku sekä System Shock.

## Edelleen konetta kuriin

Jatkamme PC:n peliongelmien selvittämistä kertomalla lisää virittelyvinkkejä. Tulossa on myös näytönohjaintesti nimenomaan pelien kannalta, mutta emme uskalla vielä luvata, missä numerossa.

**Pelit 2/95 ilmestyy helmikuun 10. päivänä. Ole mukana menossa!**



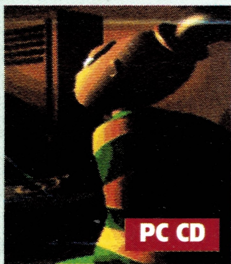


# HIGH-TECH!




## WING COMMANDER III

- Haastavin ja upein interaktiivinen Wing Commander toiminta-seikkailu
- Pelissä taistelet Kilrathia vastaan avaruuden tyhjiössä; mikäli epäonnistut joudut peräytymään maapallolle ja kohtaamaan Kilrath Washington D.C:n ilmatilassa...
- Olet vastuussa miehistön hankinnasta ja ryhmän johtajuudesta sekä taistelutaktiikasta, vastuu on todella suuri !
- Pelissä mukana aitoja Hollywood näyttelijöitä ! Wing Commander 3 sopii kaikille pelaajille, jotka haluavat peliinsä elokuvamaista jännitystä.



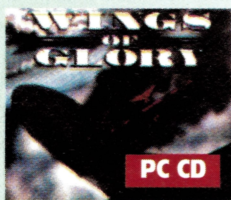

## LITTLE BIG ADVENTURE

- Hieno ennennäkemättömällä tavalla tehty seikkailupeli
- Planeetnalla on vain kolme rotua...
- Rauha vallitsi planeetalla, kunnes paha tohtori Funrock otti vallan ja perusti diktatuurin.
- Sinut on vangittu ja tehtävänäsi on paeta ja eristä tyttöystävasi Zoe. Sen jälkeen yrität pelastaa koko planeetta...
- Pelissä on käytetty upeaa 3-ulotteista SVGA -grafiikkaa.



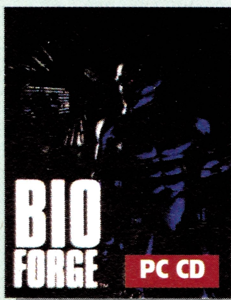

## MAGIC CARPET

- "Matto kuin hävittäjä" (Pelit-Lehti 7/94)
- Maailma on jakautunut eri osiin ja sinä, pelaajana, ja muut pelin velhot yritätte yhdistää maailman takaisin hallitaksenne sitä...




## WINGS OF GLORY

- Ei sidewindereitä, ei tutkaa, ei "suojakupua"... vain ja twin-calibre konekivääri : Tervetuloa 1. maailmansotaan !
- Toistaiseksi realistisin 1. maailmansodan lentokonesimulaatio.
- Mukana hengitystä salpaavia lentokohtauksia sekä toimintaa myös maan pinnalla.




## BIOFORGE

- Wanted: kuollut henkilö josta on tullut mutantti murha-ase... Tämä "cyborg" olet sinä, pelaajana...
- Todella hieno interaktiviinen toiminta-seikkailu Originilta.
- Pelissä seikkaillaan vieraiden olioiden kuussa, jossa ryhmä "pahoja" juonittelee anastaakseen galactisen vomian ja viimeisimpänä keinona saavuttaa tämä päämäärä Sinulla on pääosa.
- Kuten muissakin Origin tuotteissa Bioforgessa on painotettu pelattavuutta ja grafiikkaa, mikä on todella omaa luokkaansa!

**SOITA JA KYSY LÄHIN JÄLLEENMYYJÄ !**

**sanura**

Sanura Suomi OY,
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki
Puh. 90-565 3600 Fax 90 565 2363

**empire** ®
INTERACTIVE

# - HUIPPUKAMAA!




## DREAMWEB

**AMIGA, PC 3,5" , PC CD**

- Se oli vain unta, mutta niin todellista...
- Se oli vain unta, vai oliko sittenkään ?
- Matkustat unessa Dreamweb -paikkaan, mikä muodostuu ihmisten unista ja ajatuksista.
- Dreamweb on nyt uhattuna. Tehtäväsi on baarimikko Ryanin avulla puolustaa Dreamwebbiä eliminoimalla kaikki pahat yksi kerrallaan.
- Sci-fi -seikkailu, jonka parissa viihtyy koko olemuksellaan. Huippukamaa. ( Pelit -Lehti 8/94 )

## DAWN PATROL

**AMIGA, PC 3,5" , PC CD**



- Paroni Manfred von Richthofen... kuulostaako tutulta ?
- Dawn Patrol -pelissä voit lentää 13 eri lentokoneella, mm. Sopwith Camelilla, Spad 7:llä, sekä paronin Fokker kolmitasolla.
Yli 150 tehtävää mm. "Dogfight" -osuuksilla ja ilmapallojen alas ampumisella.
- Voit pelissä luoda omat lentäjäsi alokkaasta "ässäksi" asti.

## COMBAT CLASSICS 3

**AMIGA, PC 3,5" , PC CD**

**- Kokoelma sisältäen kolme upeaa sota-aiheista peliä:**

| | |
|---|---|
| **Gunship 2000** | helikopteri-simulaatio |
| **Campaign** | 3 D strategia-simulaatio 2. maailmansota |
| **History Line 1914-1918** | 1. maailmansodan strategia-simulaatio. |

**SOITA JA KYSY LÄHIN JÄLLEENMYYJÄ !**

**sanura**

Sanura Suomi OY,
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki
Puh. 90-565 3600 Fax 90 565 2363

# KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti, PL 67, 00381 HELSINKI

## 90-506 1420

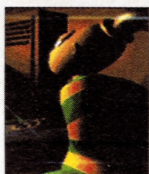
Avoinna Ma-Pe 09.00 - 17.00



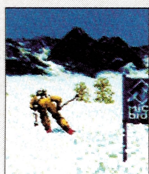
Creature Shock
PC CD / 379,-




BioForge
PC CD / 379,-



Little Big Adventure
PC CD / 379,-



SuperSki Pro
PC CD / 269,-




Wing Commander 3
PC CD / 439,-

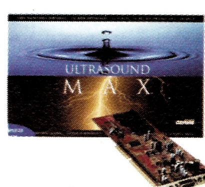


X-Wing Collectors Pack
PC CD / 379,-



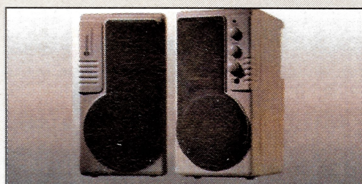
## Zoom faxmodeemi

14.400 ulk. tai sis.
IBM PC 1.390,-
Mac.ulk. 1.490,-




## Gravis Ultrasound

CD 3 Max 1.290,-
Standard 920,-
Midiadapteri 279,-



## Datalux Sound -kaiuttimet

| | |
|---|---|
| SBC 600 | 195,- |
| SBC 610 | 350,- |
| SBC 620 | 395,- |
| SBC 650,- | 935,- |

| Pelit | PC Romppu |
|---|---|
| Battle Isle 2 | 349,- |
| Car & Driver / Stormovik | 129,- |
| Cyclemania | 279,- |
| Dragon Lore | 299,- |
| Fantasy Fest ( SSI -kokoelma) | 299,- |
| Gunship 2000 | 129,- |
| Harpoon Classic (Win/MPC) | 249,- |
| High Seas Trader | 329,- |
| Indy 500 & Wing Commander | 129,- |
| Inferno | 299,- |
| Iron Assault | 329,- |
| Kyrandia 3 | 299,- |
| Larry collection (1-6) | 329,- |
| Magic Carpet | 349,- |
| Myst (Windows) | 349,- |
| NHL '95 | 299,- |
| PGA Tour Golf 486 | 379,- |
| Reach for the Skies / Overlord | 349,- |
| Rebel Assault | 279,- |
| Retribution | 249,- |
| Rise of the Robots | 369,- |
| Sim City 2000 | 329,- |
| Space Quest 1 - 5 | 329,- |
| Thumbelina | 349,- |
| U.S.Navy Fighters | 379,- |
| USS Ticonderoga | 329,- |
| Wings of Glory | 329,- |

| Pelit | Amiga | PC |
|---|---|---|
| Aces of the Deep | | 279,- |
| Aladdin | A1200 179,- | 179,- |
| Battledrome | | 299,- |
| Classic Adventure -kokoelma | | 299,- |
| Colonization | | 299,- |
| Desert Strike | 149,- | 199,- |
| Detroit | 229,- | 269,- |
| Doom 2 | | 399,- |
| Earth Siege | | 329,- |
| Formula 1 Grand Prix | 129,- | 129,- |
| FPS Football Pro ´95 | | 299,- |
| Frontlines | 239,- | 299,- |
| Hokum KA 50 | | 269,- |
| Jungle Strike | 159, | 199,- |
| Lion King | A1200 179,- | 179,- |
| Loderunner (Windows) | | 269,- |
| Lords of the Realm | | 269,- |
| Master of Magic | | 329,- |
| Master of Orion | | 299,- |
| Overlord | 179,- | 279,- |
| Panzar Battles | | 299,- |
| Pizza Tycoon | | 299,- |
| Sam & Max Hit the Road | | 179,- |
| Slipstream | | 269,- |
| Super Ski Pro | | 239,- |
| System Shock | | 299,- |
| TIE Fighter: Defender of Empire | | 179,- |



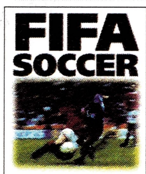
## Dawn Patrol

| | |
|---|---|
| Amiga | 239,- |
| PC 3,5" | 299,- |
| PC CD | 299,- |

## Dreamweb

| | |
|---|---|
| Amiga | 239,- |
| PC 3,5" | 299,- |
| PC CD | 299,- |



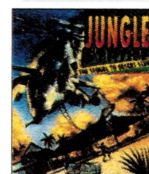




## FIFA Soccer

| | |
|---|---|
| Amiga | 269,- |
| PC 3,5" | 299,- |
| PC CD | 299,- |

## Jungle Strike

| | |
|---|---|
| Amiga | 159,- |
| PC 3,5" | 199,- |
| PC CD | 199,- |




## Peliohjaimet ja hiiret / IBM PC

| | |
|---|---|
| Advanced Gravis Analog | 249,- |
| Advanced Gravis Pro | 299,- |
| Advanced Gravis Gamepad | 179,- |
| My Joystick (Suncom) | 99,- |
| Command Control Pad | 99,- |
| FlightStick | 299,- |
| FlightStick Pro | 499,- |
| Mach I | 149,- |
| Mach I Plus | 179,- |
| Automatic Gamecard III (ohj. kortti) | 245,- |
| Gravis Eleminator (ohj. kortti) | 195,- |
| Virtual Pilot | 549,- |
| Virtual Pilot Pro | 699,- |
| PC Commander SV 207 | 149,- |
| SV 202 M6 Analog | 119,- |
| Pro Pedals (CH-Products) | 699,- |
| Ergomouse Serial Hiiri | 149,- |

## Peliohjaimet ja hiiret / Amiga

| | |
|---|---|
| Advanced Gravis | 199,- |
| Advanced Gravis Gamepad | 149,- |
| Competition Pro 5000 musta | 109,- |
| Competition Pro 5000 kirkas | 119,- |
| Cruiser Turbo | 119,- |
| SV 121 Turbo I | 69,- |
| SV 127 TopStar ( rajoitetusti ) | 119,- |
| Comtec -hiiri | 99,- |

## Konsolien peliohjaimet

| | |
|---|---|
| Nintendo 8-bit kahva-ohjain | 99,- |
| Nintendo 8-bit Pad | 99,- |
| Sega Master System Pad | 99,- |
| Sega Megadrive Comp. Pro Pad III | 119,- |
| SNES Super 16 pad | 129,- |




## DataRight - maailman tarkimmin testattu disketti !

| | | |
|---|---|---|
| 2HD Formatoitu (10 kpl) | 39.- | kaikissa |
| 2HD Mac Formatoitu (10 kpl) | 49.- | elinikäinen |
| 2DD Formatoimaton (10 kpl) | 29.- | takuu ! |

**Tilaa uusi ilmainen koko valikoimamme kattava postimyyntiluettelomme !**
**( lisänä m.m. Macintosh pelit, hiiret ja peliohjaimet ! )**
**Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n.**
**Lisäämme hintoihin postikulut 34.-. Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.**

Juuri nyt alaskalaisessa teollisuusrakennuksessa on huhujen mukaan

syntymässä Doomin jälkeinen mullistava tietokonepelisensaatio.

Jos haluat tietää enemmän, tilaa Pelit-lehti (90) 120 670 12 kk 10 lehteä 228 mk.

Hintaan sisältyy imurointi Pelit-BBS-purkista.

